

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE ZNANOSTI
KATEDRA ZA MUZEOLOGIJU

Valentina Markač

**PREZENTACIJA UMJETNIČKIH DJELA U VIRTUALNIM
MUZEJIMA NA PRIMJERU VIRTUALNOG MUZEJA AVANGARDE**

Diplomski rad

Zagreb, svibanj 2018.

SADRŽAJ:

UVOD	2
I. Kako definiramo umjetničku baštinu?.....	3
1.1. Vrste baštine prema UNESCO	5
1.2. Važnost baštine za društvo	6
1.3. Umjetnička baština i problematika njenog očuvanja.....	9
II. Baština u novom okruženju	12
2.1. Virtualni muzeji – nastanak i povijest	13
2.2. Prednosti i mogućnosti virtualnih muzeja	18
2.3. Zašto digitalizacija?.....	24
2.4. Projekti digitalizacije umjetničke baštine.....	28
III. Virtualni muzej avangarde	37
3.1. Povezanost avangardnog pokreta i virtualnih muzeja	38
3.2. „Kolekcija Marinko Sudac“	42
3.3. Analiza stranice Virtualnog muzeja avangarde	45
Zaključak	55
Literatura	57

UVOD

Umjetnička djela bitan su dio kulturne baštine kroz koje se dobiva uvid u povijest čovječanstva, njegovih vrijednosti i vjerovanja. Ona mogu biti isključivo estetske vrijednosti ili mogu nositi dublju priču ili simboliku o nekom aspektu ljudske prošlosti. Kako god ih pojedinci promatrali, umjetnička su djela od iznimne važnosti za kulturu, ali i sklona lakšem i bržem propadanju od nekih drugih baštinskih predmeta. Neupitno je da zaštita putem tradicionalne konzervacije i restauracije pomaže očuvanju umjetničkog djela te produljuje njegov vijek trajanja, no redovito izlaganje u muzejskom ili drugom kulturnom prostoru ponekad može ugroziti stanje umjetnine, prvenstveno zbog konstantnog manipuliranja predmetom koji je često napravljen od osjetljivog materijala. Doba informatizacije i web tehnologija u posljednjih dva desetljeća učinilo je umjetničku građu muzejskih, arhivskih i drugih kulturnih institucija vidljivijom i lakše dostupnom krajnjem korisniku. Uz pomoć digitalizacije građe, umjetnička djela mogu se na inovativan, edukativan i zabavan način prezentirati zaljubljenicima u umjetnost, ali i privući one koji će to tek postati. Čak i konzervativnije institucije počinju prepoznavati dobrobiti koje nudi digitalizacija fundusa i njegovog predstavljanja u virtualnom okruženju. Mnogi prepoznaju budućnost prezentacije baštine u virtualnim muzejima. Termin „virtualno“ ima različita značenja, no općenito on predstavlja nešto što nije stvarno, nešto što je predstavljeno u nekom nerealnom prostoru uz korištenje novih tehnologija. Milan Polić (2006: 158) u svojoj knjizi *Činjenice i vrijednosti* navodi na koje se sve načine pojam virtualnog može shvatiti:

- Praktički, zbiljski, pravi, onaj koji je u biti. U tom slučaju se virtualna stvarnost može promatrati kao praktična, zbiljska stvarnost.
- Virtualan (lat. virtus – snaga, vrlina, hrabrost) kao onaj koji je sposoban, snažan, jak, no koji se skriva, ne pojavljuje se, odnosno, može se pojaviti u budućnosti pa se shvaća kao potencijalan.
- Koji prividno postoji, izlazi iz privida, a ne iz stvarnosti – izmišljen, nestvaran.

Iako su neke institucije i dalje skeptične prema ideji virtualnih muzeja zbog straha da postoji mogućnost da će zamijeniti one postojeće, fizičke muzeje, činjenica je da virtualni muzej

može služiti kao komplementarna produžnica fizičkom muzeju i pomoći mu u stvaranju šire, dostupnije, multimedijske baze podataka o materijalnoj baštini za koju muzej brine.

Cilj ovog rada je predstaviti kako se u virtualnom prostoru mogu prezentirati umjetnička djela kao dio kulturne baštine, te kao bitan aspekt za koji treba oprezno brinuti da bi se mogao prenijeti budućim generacijama i objasniti proces digitalizacije kao pomoć u očuvanju tih istih djela. Fokus je na virtualnim muzejima kao kreativnom rješenju prezentacije umjetničke građe, a kao primjer izabran je Virtualni muzej avangardne umjetnosti baziran na Kolekciji Marinko Sudac. Avangardu, progresivan umjetnički i društveni pokret, teško je detaljno i muzeološki predstaviti i ponuditi istraživačima i ostalim ljubiteljima tog dijela povijesti, pretežito zbog svoje fluidnosti i složenosti (Vukić, 2010: 41). Međutim, ovaj Virtualni muzej uspio je objediniti najvažnije autore i djela avangardnog pokreta u području bivše Jugoslavije i šire, te slovi kao najopširnija baza avangardne baštine u svijetu. Izvršit će se analiza stranice navedenog muzeja, prokomentirati njegove posebitosti i zaključiti zbog čega mu se treba pridati pažnja u pogledu prezentacije umjetničkih djela.

I. Kako definiramo umjetničku baštinu?

Prema nekim definicijama, umjetnička baština dio je, ili je, kulturna baština. Umjetnost kao takva je usko vezana uz pojam kulture. Definicija umjetnosti za svakoga je drugačija i osobna. Većina definicija vežu umjetnost uz određene predmete – sliku, skulpturu, fotografiju, ali i ples, predstavu ili bilo koji drugi medij umjetničkog izražavanja. Prema definiciji Hrvatskog leksikona (2018.), umjetnošću se smatra "...ljudska djelatnost izražena elementima osjetilnosti: uključuje stvaralaštvo, samo stvoreno djelo i njegovo doživljavanje; suž estetsko izražavanje i oblikovanje određenim sredstvom: riječju (književnost), linijom i bojom (slikarstvo), plastičnim oblikom (kiparstvo), zvukom (glazba), govorom i mimikom (gluma), pokretom (ples)." Umjetnost je više od samog predmeta, misli na papiru ili medija – ona je ekspresija iskustava i osjećaja onih koji su je napravili. Kao što je rečeno, umjetnost je u

cijelosti ljudska i direktno povezana s kulturom. Davor Pećnjak i Dragica Bartulin (2013: 376) navode da je umjetnost u sociološkom smislu "...definirana kao jedna od kulturnih univerzalija koja je prisutna u svim segmentima društvenog života, u svim društvima, kulturama i civilizacijama." U smislu baštine, ona opisuje naše vrijednosti, ideje, povezuje nas s našom prošlošću, daje nam uvid u ljudsku ulogu u prošlosti i načina na kojeg su pojedine kulture gledale na pojam estetike te reflektira povijest čovječanstva. Povijest umjetnosti i antropologija samo su neke od specijalnih znanosti s pomoću kojih se umjetnička baština proučava i interpretira, no njena se definicija i dalje mijenja paralelno s kulturom koja ju okružuje. Umjetničku baštinu može se promatrati kroz dvije glavne karakteristike – formu i sadržaj. Pod formu ubrajaju se oni fizički aspekti baštinskog predmeta: njegova veličina, medij, linije, korištene boje (slika, skulptura, crtež, grafika...). Sadržajem umjetničkog predmeta naziva se onaj dio kojeg interpretiramo i iz njega izvlačimo značenje za sebe. Dakle, to su svi vizualni elementi koji služe da bi korisnik mogao iz djela izvući poruku, priču koja je ponekad skrivena te je potrebno više informacija da bi ju dokučio.

Ti elementi umjetničke baštine pružaju pojedincima kontekst: neku povijesnu pozadinu, religijsku funkciju ili neki drugi kulturni značaj predmeta baštine kojeg proučavaju. Za olakšavanje traženja tog konteksta, u muzejskom su okruženju česte legende s objašnjenjima djela, dok su primjeru web stranice ili virtualnog muzeja to mogu biti korisni linkovi, izvorni tekstovi i sl. („Definitions, Artistic Roles, and Visual Thinking“, 2018.)

Međutim, interakcija publike s umjetničkom baštinom, pogotovo onom u muzejima i galerijama, opada. Zainteresiranost je manja no ikad, a zbog toga institucije moraju hitno promijeniti pristup korisnicima i građi, ako se želi da takva građa ostaje relevantna.

Pitanje je misli li se o sadašnjim generacijama i kako oni funkcioniraju i percipiraju baštinu te kako njima, u ovom svijetu zasićenim tehnologijom, prezentirati onu umjetničku. Uzimajući u obzir zahtjeve ovog doba i ubrzan način života, način međusobne komunikacije, učenja i socijalizacije, važno je razmotriti mogućnost razvijanja digitalne strategije u svrhu približavanja umjetničke baštine teško dostupnoj, nezainteresiranoj publici. Odnosno, važno je da se kustosi stave u poziciju posjetitelja, njegovih želja i načina na koji funkcionira. Potrebno je razvijati modele uključivanja korisnika u sadržaj koji će kulturu i baštinu učiniti dijelom njegovog svakodnevnog života, a ne samo jednim posebnim događajem. (McQuaid, 2014.)

U sljedećem će se poglavlju pojasniti razlog važnosti kulturne baštine za društvo i zbog čega je vrijedna očuvanja. Također, umjetnička je baština sklona raznim čimbenicima koji uzrokuju njeno propadanje te će se ti uzroci objasniti i kroz sve navedeno zaključiti zašto je adekvatna zaštita, koja uključuje i proces digitalizacije, bitna.

1.1. Vrste baštine prema UNESCO

Kulturna baština vrlo je važna za saznavanje o vlastitom identitetu, nosi kulturna i politička obilježja te je za spomenike, kulturna mjesta i prirodne cjeline važno da se definiraju, očuvaju i da se njihova vrijednost kvalitetno promiče da bi ih budući naraštaji mogli razumjeti i cijeniti.

Definicija i pojam baštine mijenjao se kroz vrijeme, no vjerojatno najvažniju i najkompletniju definiciju ponudila je UNESCO-ova Konvencija za zaštitu kulturne i prirodne baštine iz 1972. Godine donesena na konferenciji Ujedinjenih naroda u Parizu. Svjesni da kulturnoj baštini u sve većoj mjeri prijete opasnosti u obliku oštećenja ili uništenja, Konvencija je donesena s ciljem napretka i širenja znanja o baštini, vođenje brige o zaštiti i očuvanju kulturne baštine, kao i stvaranje efikasnog sistema kolektivne zaštite one baštine od izuzetno važne opće vrijednosti, a koji će biti zasnovan u skladu s modernim naučnim metodama. (1972: 1)

UNESCO (1972: 2) kulturnu baštinu dijeli na materijalnu baštinu pod kojom podrazumijeva:

- Spomenike: arhitektonska djela, slike, skulpture, elementi arheološke prirode, crteži, špilje i te njihove kombinacije koje predstavljaju iznimnu svjetsku vrijednost s umjetničkog, znanstvenog ili povijesnog stajališta

- Skupine građevina: grupe povezanih ili zasebnih zgrada koje su povijesno, estetski ili znanstveno važne zbog svoje arhitekture, mjesta u krajoliku ili homogenosti.
- Lokaliteti: djela čovjeka ili kombinirana djela čovjeka i prirode, arheološka nalazišta koja su od izuzetne povijesne, estetske, etnografske ili antropološke važnosti.

UNESCO spominje prirodnu baštinu pod koju ubraja:

- Prirodne cjeline koje se sastoje od bioloških i fizičkih formacije ili grupa takvih formacija koje su od iznimne estetske i znanstvene važnosti
- Geološke ili fiziografske formacije i precizno određena mjesta koja uključuju staništa ugroženih vrsta biljnih ili životinjskih vrsta univerzalne važnosti za područja znanosti i konzervacije
- Mjesta prirode ili precizno određena prirodna područja od iznimne znanstvene ili konzervatorske važnosti za društvo

Također, tu još imamo važnost nematerijalne baštine pod koju se uvrštavaju ljudski običaji, tradicije i rituali. Općenito, pojam baštine odnosi se na naslijeđene predmete koji u sebi nose neko značenje i interpretirani su kao važan dio povijesti koji se prenosi na buduće generacije u svrhu očuvanja, istraživanja i edukacije o čovjekovoj prošlosti i njegovoj ulozi u društvu.

1.2. Važnost baštine za društvo

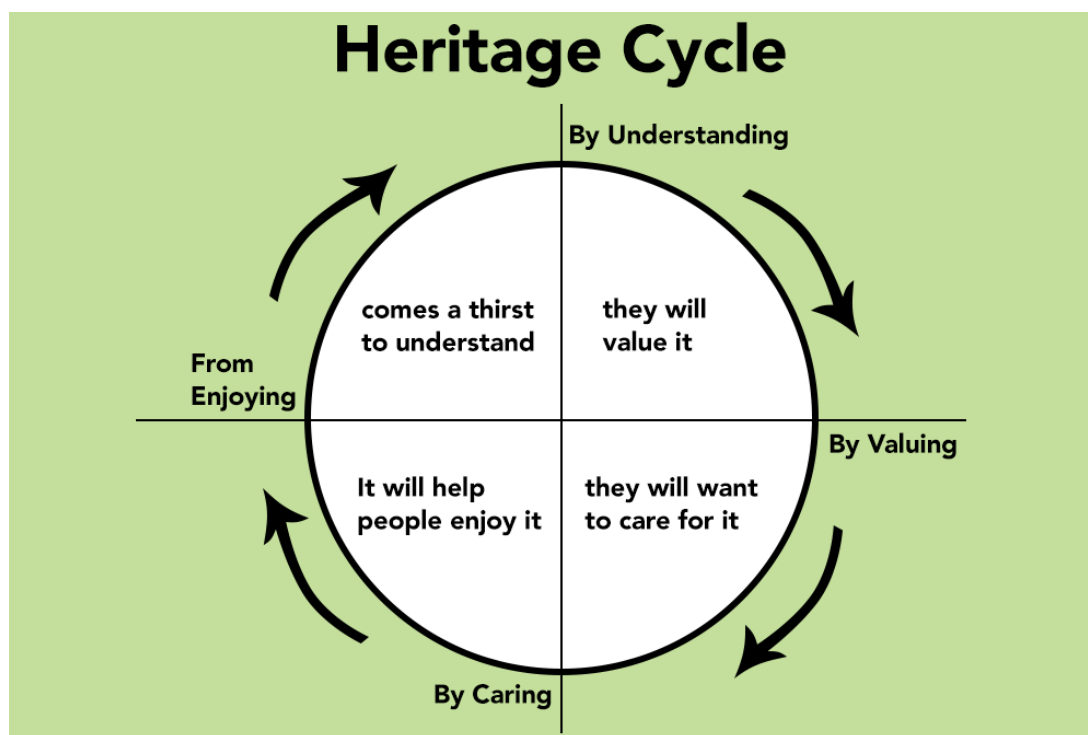
Na mrežnoj stranici Ministarstva kulture Republike Hrvatske (2018.) stoji da su materijalna i nematerijalna kulturna baština „zajedničko bogatstvo čovječanstva u svojoj raznolikosti i posebnosti“. Stoga, ključna je njena adekvatna zaštita u svrhu prepoznavanja i afirmacije kulturnog identiteta. U Okvirnoj konvenciji Vijeća Europe o vrijednosti kulturne baštine za društvo, potpisanoj 27. listopada 2005. godine stoji da je baština odraz vjerovanja, znanja i običaja koji su u stalnom procesu razvijanja. Kulturna baština, pod koju i spada umjetnička baština, resurs je pomoću kojeg društvo živi miroljubivim životom i koji omogućava međusobno razumijevanje u rješavanju konflikta i problema. Baština pomaže gospodarskom, kulturnom, političkom i ekonomskom razvitku društva te podiže svijest o zajedničkoj odgovornosti prema mjestu prebivališta. (2007: 3)

Iako se ne može reći da svatko osjeća povezanost sa svojim kulturnim naslijeđem, no neosporivo je da za neke ona igra važnu ulogu u razvijanju vlastitog identiteta. Pomoću baštine pojedinac može osjetiti bolju povezanost s nekim društvenim vrijednostima, vjerovanjima ili običajima. Ona im pruža da se identificiraju s ostalim ljudima sličnog ili istog porijekla ili razmišljanja te time pridonosi osjećaju zajedništva i daje pojedincu osjećaj pripadnosti nekoj zajednici te pruža priliku za bolje shvaćanje vlastite prošlosti. Nadovezujući se na identifikaciju s ostalim članovima društva, baština omogućuje nešto što se naziva „komunalna podrška“. U velikim gradovima novi se njegovi članovi često mogu osjećati usamljeno i izgubljeno. Oni koji se snažno identificiraju s nekom baštinom neke zajednice češće će pomoći tim istim članovima zajednice. Zapravo, može se zaključiti da je baština u svemu – u zgradama kojima smo okruženi, u ostacima arheoloških nalazišta, u hrani koju jedemo i odjeći koju nosimo. U nekim trenucima možemo ju dodirnuti i fizički osjetiti, a u drugima ju možemo samo osjetiti putem plesa ili ostalih vještina koje posjedujemo.

Važnost baštine se također može, pojednostavljeno, promatrati u „kružnom toku baštine“ Simona Thurleyja, koji objašnjava proces uklapanja baštine u živote pojedinaca koji počinje s razumijevanjem baštine kao jednim načinom da baštinu počnemo cijeniti. Od toga nastavljamo s procesom učenja i brige za nju i na kraju uživanja u njenim blagodatima. Što više o baštini učimo i razumijemo, to ćemo htjeti još više naučiti i saznati, i tako u krug. (*Cultivating Culture*, 2018.)

Prema mrežnoj stranici *Heritage Perth* (2018.), baština posjeduje mnoge benefite za razvoj društva u kojem živimo. Materijalna baština, kao i ona nematerijalna, može pozitivno utjecati na mnoge aspekte i način razvoja neke zajednice. Pozitivni učinci mogu biti u pogledu povijesne baštine, vrlo važne i uvijek aktualne u turističkom sektoru, gdje je atraktivan resurs važna investicija koja donosi financijski dobitak. Baštine potiče aktivnost zajednice da se bavi pitanjima njene zaštite i očuvanja, odličan je izvor učenja za ljude svih dobi jer se kroz učenje o vlastitoj povijesti zajednice povezuju kroz uzajamno razumijevanje svog jedinstvenog kulturnog identiteta.

Uglavnom, mjesta gdje se društvo brine o vlastitoj baštini bolje su uređena te se o njima efikasnije brine, nego li ona mjesta gdje društvo neka nikakvu povezanost s vlastitom poviješću i kulturnim resursima. Povezanost društva i baštine pridonosi građanskoj odgovornosti i kvaliteti života svakog pojedinca.



Slika 1. Grafički prikaz kružnog toka baštine

1.3. Umjetnička baština i problematika njenog očuvanja

Često se na umjetničku baštinu koja uključuje uljane slike, crteže, skulpture, književna djela i sl. gleda na onu osjetljive materijalnosti. Stoga, važna je pažljiva briga i zaštita oko slika, dokumenata, knjiga, grafika, crteža, skulptura poput onih prezentiranih u Virtualnom muzeju avangarde. Međutim, unatoč svim naporima, umjetnička baština sklona je lakšem propadanju te nekad fizička konzervacija ili invazivna restauracija nisu dovoljne da bi se predmet baštine mogao sigurno prezentirati u fizičkom muzejskom okruženju. Zato se mnogi okreću digitalizaciji umjetničke baštine da bi se mogla kvalitetno i sigurno prezentirati, a time je trajno zabilježena i dostupna javnosti unatoč propadanju njenog materijalnog oblika. U ovom će se poglavlju predstaviti neke od opasnosti pri rukovanju s osjetljivom baštinom poput umjetničke, te kako razni čimbenici mogu utjecati na njen materijal i oblik, pa time i na njenu trajnost.

Denis Vokić (1995: 15) uzroke propadanja dijeli na vanjske i unutarnje uzročnike te naglašava da, ako su popravci nestručno izvedeni, mogu još više promijeniti oblik predmeta.

Unutarnji uzroci leže u samoj tehnologiji izrade predmeta i ovise o kvaliteti izrade i kvaliteti korištenog materijala. Unutarnji uzroci češće su razlog propadanja djela novije izrade, nego kod onih starijih kod kojih su češće uzroci oni vanjski. Vanjski uzroci mogu biti djelo ljudske nepažnje ili prirode, te neodgovarajućih uvjeta u prostorijama gdje se predmeti čuvaju. Oni, također, mogu biti namjerno ili nenamjerno izazvani. Nenamjerno oštećivanje uključuje nemar stručnog osoblja ili nezgode u obliku nestručnog rukovanja. Vokić ukazuje kako određeni nenamjerni uzroci mogu oštetiti predmet:

- Temperatura: neadekvatna toplina prostora uzrokuje starenje, niske temperature uzrokuju krhkost predmeta.
- Relativna vlaga: visoka relativna vlaga iznad 70% uzrokuje migraciju materijala, razvoj plijesni, koroziju metala, bubrenje materijala te promjenu njegove napetosti. Niska vlaga ispod 45% može dovesti do pucanja, razdvajanja, popuštanja veziva i krivljenja materijala, dok kondenzacija vode uzrokuje mrljama od vode.

- Svjetlost: kod predmeta izloženih pod jakim osvjetljenjem dolazi do blijedenja boje, diskoloracije i fotokemijskih procesa koji ubrzavaju starenje materijala.
- Nametnici: u njih ubrajamo miševe, insekte, termite i ostale štetočine koje mogu dovesti do djelomičnog ili čak potpunog uništenja predmeta.
- Ljudi: manipuliranje predmetom, neadekvatno smještanje predmeta u prostor, nezgode kod čišćenja i pospremanja, nedovoljno stručno napravljeni popravci, postavljanje predmeta u blizinu izvora topline ili vlage, nezgode nastale prilikom susreta predmeta s posjetiteljem, transport osjetljivih predmeta..
- Dodir sa štetnim materijalima: zagađen zrak ili neodgovarajući materijali u blizini predmeta uzrokuju koroziju, krhkost ili diskoloraciju predmeta.

Pod namjerne uzroke propadanja ubrajaju se vandalizam i ignoriranje zbog gospodarskog probitka.

Predmeti umjetničke baštine zahtijevaju stabilne uvjete i relativnu vlagu od 45% do 65%.

Dakle, unatoč pažljivoj konzervaciji, predmeti napravljeni od osjetljivog materijala manje su stabilni i skloniji lakšem propadanju. Fokusirajući se na predmete izložene u Virtualnom muzeju, poput fotografija ili dokumenata iz doba avangardnog pokreta, na njih u fizičkom obliku mogu utjecati, kao što je spomenuto, razne kemijske reakcije između materijala i mikroorganizama koji na papiru onda uzrokuju ogrebotine, puknuća i vidljive mrlje na tekstu, dok u slučaju previsoke razine vlažnosti i doticaja s vodom može doći do mrlja koje pritom mogu promijeniti cijeli izgled slike ili dokumenta. Također, normalno je da boja kod fotografija ili ostalih slika i crteža s vremenom blijedi. (Stranco, Battiato, 2011: 264)

Fotografije su podložne propadanju pretežito zbog loših uvjeta u kojima se drže. Loša klima, vlaga ili osvjetljenje za posljedicu imaju pojavu „foxinga“¹. Nije još u potpunosti istraženo kako dolazi do pojave te kemijske reakcije, no pretpostavlja se da su uzrok gljivice i degradacija materijala inducirana metalom. Dokumenti, bilješke, crteži i slično tijekom

¹ Termin, prvi puta upotrijebljen u 18.st. označava pojavu crveno-smeđih mrlji na površini papira

određenog razdoblja mijenjaju boju, dolazi do krhkosti i lomljivosti materijala, a pigment u nekim slučajevima može u potpunosti nestati čime nestaje i jedan dio povijesti. Primjerice, stanje poznatog remek djela „Posljednja večera“ Leonarda da Vincija u posljednjih par godina rapidno se pogoršava. Zbog tehnike slikanja na suhom zidu, korišteni su krhki slikarski materijali, zbog čega se ova freska² mora čuvati u visoko kontroliranim klimatskim uvjetima. Zbog tih razloga učinjena je digitalizacija djela da bi ono ostalo sačuvano za edukaciju i istraživanje, te da bi u tom djeliću povijesti mogle uživati i buduće generacije društva. Djelo slovi kao najveća digitalna slika na svijetu, te su korišteni posebni sistemi osvjetljenja pri procesu digitaliziranja u strogo kontroliranim uvjetima da se materijal slike ne bi dodatno ošteti. Tim postupkom sačuvana je ova iznimno važna, golema kompozicija, a korisnicima ne treba karta za Milano da bi mogli neometano i detaljno proučiti i uživati u ljepoti ove slike. (Tripalo, 2007.)



Slika 2. Prikaz dijela freske Leonarda da Vincija; na slici vidljive posljedice dugotrajnih oštećenja

Kroz sve navedeno, ovaj kratak osvrt na razne probleme u zaštiti na koje nailazi baština, a ponajviše ona umjetnička, ukazuje koliko je digitalizacija i prezentiranje ovakve vrste baštine sigurno i jeftinije rješenje kojeg sve više kustosa i ostalih stručnjaka pozdravlja. Dakako, to ne znači da se tradicionalni oblici zaštite umjetničke baštine ne bi više trebali provoditi, već da je proces digitalizacije komplementaran ostalim načinima zaštite te da može uvelike pomoći kod očuvanja onih važnih, ali

² Umjetničko djelo naslikano na zidnom elementu

vrlo osjetljivih djela umjetničke baštine. Baština avangardnog pokreta u Virtualnom muzeju avangarde sastoji se većinom od one umjetničke te je odličan primjer kako veliku količinu jednog važnog djela povijesti očuvati u njihovom izvornom obliku i na inovativan način prezentirati javnosti te promovirati digitalizaciju kao važan i koristan alat zaštite.

II. Baština u novom okruženju

Glavne muzejske aktivnosti poput sabiranja, čuvanja i istraživanja kulturne i prirodne baštine te njihove sistematiziranih i stručno obrađenih u zbirke povezanih po jednoj ili više značajki od kulturne, povijesne, prirodne, znanstvene ili umjetničke vrijednosti, Zakon o muzejima iz 1998. godine također nalaže njihovo direktno i indirektno izlaganje publici kroz stalni postav i povremene izložbe, izdavačku djelatnost i objavi podataka o muzejskoj građi i dokumentaciji. (1998: 1)

S razvojem i naglim „digitalnim napadom“ novih medija kroz 20. stoljeće, te nastankom velikog broja novih formi umjetnosti, uključujući i onu avangardnu, dolazi vrijeme digitalne revolucije. Ona je, u muzeološkom i baštinskom smislu, označila početak novih promjena u prezentaciji, zaštiti i distribuciji kulturne baštine. Novi komunikacijski standard nastao je početkom uporabe Weba i uspostavljanja multimedijiskog dokumenta, koji je, najkraće rečeno, spoj različitih tekstualnih ili audio-vizualnih medija, fotografije i sl. Korištenjem digitalne tehnologije olakšalo se implementiranje postojećih kulturnih praksi u stvaranje različitih verzija istih projekata za različite medije i različite publike. Također, Web je na neki način razriješio podjelu, barem teoretski, između masovne distribucije sadržaja, ponajprije vezanu uz masovnu kulturu, i ograničene distribucije, vezanu pretežito uz manju publiku i umjetnički sistem. Primjerice, isti virtualni muzej može posjetiti jedna osoba, njih deset ili pak deset milijuna. (Manovich, 2005: 1)

Muzeji, knjižnice i arhivi prepuni su predmeta u analognom obliku. Za umjetničku baštinu, to mogu biti predmeti od papira, slike na platnu, drvene skulpture, fotografski negativ, mikrofilm, a zvukovni i video zapisi spremljeni su u obliku videokazeta, ploča, videovrpce itd.

Tradicionalna baština u takvom analognom obliku posjeduje važne karakteristike: ona je isključivo vezana za svoj materijalni oblik (drugim riječima, sadržaj je oblikovan linearno) i privremena je (njen fizički oblik će kad-tad propasti).

Globalna ekspanzija interneta dovela je do nastanka novog oblika prezentacije baštine – virtualnih muzeja kao novog načina komuniciranja fundusa, koji su baštinu učinili dostupnom široj publici diljem svijeta. Oni uspješno ispunjavaju korisničke zahtjeve za brzim pristupom bogatom sadržaju i relevantnim informacijama. (Hughes, 2004: 3)

U sljedećem će se poglavlju na početku kratko predstaviti fenomen virtualnih muzeja i njihov razvoj, kao i njihovi potencijali i prednosti pri prezentaciji baštine. Nadalje, pokušat će se obrazložiti zašto je upravo digitalizacija jedan od procesa koji uvelike može pomoći u očuvanju i komuniciranju predmeta baštine te koji projekti digitalizacije umjetničke baštine uspješno dokazuju važnost implementacije digitalizacije u muzejima i ostalim baštinskim institucijama.

2.1. Virtualni muzeji – nastanak i povijest

Virtualni muzeje može se smatrati jednim pomakom od tradicionalnih oblika muzejskog značenja i komunikacije. Prelaskom u 21. stoljeće, razvoj tehnologije, rast Interneta kao sredstva informiranja i istraživanja, a također sve veće zastupljenosti digitalizacije i 3D modeliranja, pojam virtualnog muzeja, u originalnom obliku, treba biti ponovno istražen. Naime, u svojoj izvornoj ideji, virtualni muzej predstavlja digitalnu repliku fizičkog muzejskog prostora, on je njegova virtualna produžnica. Naime, on svoje korijene vuče iz fizičkog dijela muzeja. Međutim, razlika je da virtualni muzej ima drugačiji način i logiku komunikacije i rasta. (Massimo Negri, 2012: 12)

Da bi se lakše usporedilo stanje i utjecaj virtualnog muzeja na baštinu i tradicionalne oblike njenog komuniciranja, potrebno je ispričati njegovu povijest. Jedan od prvih zapisa gdje se

definira pojam virtualnog muzeja nalazi se u članku autora Jamie McKenzieja objavljenog u časopisu *Technology and Learning Magazine* 19. siječnja 1997. Autor definira virtualni muzej kao „...kolekciju elektroničkih artefakata i informacijskih izvora – bilo čega što može biti digitalizirano. Kolekcije mogu sadržavati slike, crteže, fotografije, dijagrame, video zapise, novinske članke, transkripte intervjuja, numeričke baze podataka..“ (2012: 12)

Negri (2012: 12) smatra zanimljivim što McKenzie u svom članku ne spominje pojam Interneta, barem ne eksplicitno, s obzirom na to da su se u devedesetima vodile velike debate oko razvoja Weba i njegovih prednosti i nedostataka za tradicionalne oblike muzeja. Odnosno, veliko je pitanje bilo je li takva tehnologija predstavlja neku vrstu prijatne ili mogućnosti.

S muzeološkog stajališta, terminologija pojma virtualnog muzeja naginje konstantnim promjenama – tako se virtualni muzej definira sve od same digitalne verzije fizičkog prostora nekog muzeja do kompleksnog, nezavisnog i multimedijalnog muzeja.

Međutim, ideja virtualnog muzeja seže mnogo dalje u prošlosti, točnije, prezentirana je prvi put 1947. godine. André Malraux objasnio je koncept „imaginarnog muzeja (franc. *Le musée imaginaire*)“. Po njemu, to je bio muzej bez zidova i fizičkih granica poput tradicionalnih muzeja. Također, informacije unutar virtualnog muzeja globalno su dostupne, svatko im može pristupiti. Malraux definira virtualni muzej kao „...kolekciju digitaliziranih slika, zvukovnih zapisa, dokumenata i ostalih povijesnih, znanstvenih i kulturnih podataka kojima se može pristupiti putem elektroničkih medija.“ (2009: 521)

S druge strane, rečeno je da ne postoji točna definicija virtualnog muzeja, s obzirom na to da on danas predstavlja vrlo širok pojam – u apstraktnom smislu virtualni se muzej može definirati, uzimajući u obzir njegove brojne forme, kao 3D rekonstrukcija nekog stvarnog muzeja, ili, alternativno, potpuno zasebno okruženje, muzej, u kojem su smješteni predmeti kulturne baštine. Njegova definicija ovisi o krajnjem korisniku i primjeni.

Helena Anjoš (2018: 10) se u svom diplomskom radu oslanja na slična razmišljanja. Naime, dati „pravu“ definiciju virtualnog muzeja nije jednostavno. Takvi muzeji su multidisciplinarni

i pod utjecajem sve bržeg napretka tehnologija. Navodi, po njoj, jednu od aktualnijih definicija *Virtual Museum Transnational Network* koja se najbolje dotiče onoga što virtualni muzej zaista jest – „...digitalni entitet koji se oslanja na značajke muzeja kako bi dopunilo, poboljšalo ili proširilo muzejsko iskustvo kroz personalizaciju, interaktivnost i bogatstvo sadržaja.“ Dakako, tu se opet navodi činjenica da ti muzeji mogu stajati kao zasebni muzeji ili kao virtualna produžnica stvarnog muzeja.

Mnoge konferencije, poput ICHIM Konferencije o hipermedijalnosti i interaktivnosti u muzejima 1991. godine i konferencije Muzeji Weba 1997. godine, naglasile su važnost predstavljanja i implementacije novih tehnologija u muzejima. Još ranije, 1980-tih godina pojavio se pojam Nove muzeologije, koja je inzistirala na promjeni načina kako se informacije u muzejima prenose publici. Dogodio se pomak u muzeološkom razmišljanju o muzejskom predmetu i njegovom značenju, u smislu da je sam kontekst muzejskog predmeta važniji nego li predmet sam. Nadalje, kao što je spomenuto, iskorištavajući nagli rast tehnologije i Interneta i njegovih potencijala rođeni su virtualni muzeji. (2009: 520)

Podjela virtualnih muzeja koja će se koristiti u ovom radu fokusirat će se na onu koju su napravili *Virtual Museum Traditional Network* (2011.). Kategorizacija napravljena prema sadržaju, razini interakcije, trajanju, načinu komunikacije, razini imerzije, razini održivosti, formatu i namjeni ima za cilj identificirati kategorije i tipove virtualnih muzeja radi lakšeg pojašnjavanja njihovog temeljnog koncepta i ostalih pripadajućih koncepata. Također, ovim će se izbjeći potencijalna leksička dvosmislenog te pronaći zajednički jezik.

Prema sadržaju virtualne muzeje, kao i one tradicionalne, dijeli se na arheološke, umjetničke, etnografske, povijesne, prirodoslovne i tehničke.

Dva osnovna tipa po razini interakcije su interaktivni i neinteraktivni muzeji. Kod interaktivnih muzeja postoji interakcija bazirana na uređaju, interakcija s računalnim uređajima i materijalna interakcija. Općenito, interaktivnost podrazumijeva da korisnik virtualnog muzeja može upravljati njegovim sadržajem, omogućuje mu biranje i donošenje

odluka ovisno o tome što želi vidjeti i saznati. Za razliku od interaktivnog tipa virtualnog muzeja, neinteraktivni tip je pasivan, odnosno on korisniku ne nudi mogućnost sudjelovanja, već samo vizualni prikaz, poput prikazanih na stranici muzeja gdje korisnik može vidjeti rekonstrukciju antičkog grada ili vizualnu rekonstrukciju povijesnih zgrada.

Virtualne muzeje prema kategoriji trajanja dijele na periodične, stalne i privremene muzeje. Dok one stalne karakterizira trajnost dostupnosti sadržaja korisniku, privremeni su mu dostupni samo određeno vrijeme, ovisno o nekom specifičnom događaju. Periodičan tip podrazumijeva da njegov sadržaj pojedincu neće biti stalno dostupan, već samo u određenim vremenskim intervalima.

Stilovi komunikacije mogu se podijeliti na muzeje koji koriste tip dramatizacije sadržaja (rekonstrukcije povijesnih događaja, novele, akcijske priče) kojemu je cilj zaokupiti korisnikova osjetila i ostaviti snažan utisak na njega. Drugi tip komunikacije jest izlaganje, gdje je sadržaj (događaji, artefakti, spomenici..) detaljno opisan, definiran i interpretiran korisniku. Komunikacija temeljena na naraciji nudi informacije o događajima, muzejskim predmetima, umjetničkim djelima i slično. Sadržaj je pritom organiziran nekim određenim redoslijedom, npr. kronološki. On također počiva na opisima i interpretaciji predmeta i događaja kao i muzej temeljen na izlaganju.

Virtualni muzeji imaju različite razine imerzije. Dijelev se na imerzivne i neimerzivne, dok kod imerzivnih imamo još podjelu na visoku i nisku razinu imerzije. *Virtual Museum Transnational Network* u ovom slučaju navodi da većom imerzijom posjetitelj ima veći osjećaj „odmaka“ od stvarnog svijeta pomoću VR-a (*eng. Virtual reality*), odnosno, virtualnog svijeta u kojeg nas muzej odvodi i koji pomoću takvog sustava zaokuplja korisnikova osjetila. Primjer su virtualne šetnje.

Nadalje, sadržaj virtualnog muzeja može biti distribuiran u bilo kojem formatu ili mediju (mobilni VM, npr.) ili može funkcionirati samo u specifičnim instalacijama. Dakle, sadržaj u tom slučaju ne može biti široko distribuiran kao kod prvog tipa.

U području namjene virtualne muzeje može se promatrati kao:

- edukativne gdje je sadržaj namijenjen obrazovanju, ima dobro definirane obrazovne ciljeve i prepoznatljivu ciljanu publiku te se često koristi u formalnim obrazovnim okolnostima
- one koje spajaju edukaciju i zabavu (tzv. *edutainment*) i pomoću igara prenose informacije i potiču korisnika na učenje
- one koji poboljšavaju korisničko iskustvo pomoću dodatnih i komplementarnih informacija vezanih za tradicionalne muzeje
- zabavne gdje sadržaj prvenstveno služi za opuštanje i zabavu, ali u isto vrijeme koristi model neformalnog učenja
- promotivne muzeje kojima je cilj reklamiranje i promidžba specifičnog kulturnog resursa
- istraživačke koji povećavaju i služe kao podrška istraživanjima kulturne baštine, ali i u drugim poljima poput informacijskih i komunikacijskih tehnologija, proširene stvarnosti i dr.

Dakle, od prve ideje virtualnih muzeja do današnjeg utjecaja tehnologije i novog pristupa tradicionalnim oblicima prikaza baštine prošlo je dosta vremena. Ovakav prikaz kulturne, pa tako i umjetničke baštine, ponudio je mnoštvo novih mogućnosti te je time nastala promjena u poziciji i ulozi muzeja i drugih kulturnih institucija. U idućem poglavlju objasniti će se prednosti virtualnih muzeja u prezentaciji baštine, i detaljnije razjasniti što virtualne muzeje čini toliko pristupačnima.

2.2. Prednosti i mogućnosti virtualnih muzeja

Tradicionalni oblici izlaganja korisniku nude fizičku građu u ograničenom prostoru i mogućnosti, kao i ograničen broj informacije pridružene tim predmetima, bilo u obliku legendi ili čak audio materijala. Ovakav tip izlaganja nije nužno personaliziran i ne služi korisnikovim istraživačkim preferencijama. Za razliku od takvih tipova izlaganja, digitalizirani muzej nudi korisniku opcije – on može istraživati redoslijedom kojim želi, „podignuti“ predmete i sagledati ih sa svih strana te stupiti u interakciju s njima u sigurnom, multimedijalnom i jeftinijem (besplatnom) prostoru. Tako se u primjeru Virtualnog muzeja avangarde predmet korisniku prezentira s više popratnih informacija o njemu, što u većini slučajeva ne bi bilo moguće u fizičkom okruženju. Taj popratni sadržaj je ili u obliku veće količine teksta vezanog za predmet ili Muzej uz pomoć poveznica na video, audio ili neke druge materijale.

Goran Zlodi u svom radu *Muzejska komunikacija u novom okruženju* (2001.) ukazuje da se virtualnost može uvidjeti već i u tradicionalnom obliku muzeja putem muzejskih predmeta i nekoliko elemenata njihovih virtualnih stvarnosti. Naime, posjetitelji u muzeju tumače muzejski predmet na svoj jedinstven način, što posljedično stvara neku vrstu virtualne stvarnosti u odnosu na izvorno vrijeme i okolinu muzealije. Navodi da se druga virtualna stvarnost nastaje u dodiru s informacijama o predmetu, čiji je materijalni svijet dokumentacije.

Prenošenjem predmeta u virtualni prostor taj predmet postaje digitalizirana inačica stvarnog predmeta u stvarnom prostoru muzeja, no njegov se kontekst gradi na slične načine kao i u tradicionalnom muzeju, uz uključene mogućnosti novih medija.

Što se tiče potencijalnih nedostataka koji će se samo kratko spomenuti, budući da se poglavlje odnosi na njihove dobre strane, Zlodi u članku govori o „auri“ muzejskog predmeta. Ona se veže uz muzejski predmet u njegovoj stvarnosti i s našim fizičkim susretom s tim predmetom.

Navodi da je taj bliski kontakt s predmetom upravo jedna od važnijih iskustava muzejskog posjeta. Međutim, Werner Schweibenz (1998: 190) oslanja se na istraživanje Johna Falka i Lynn Dierking u kojem je zaključeno da je pojam „aure“ zasigurno važniji muzeolozima i stručnjacima nego li muzejskim posjetiteljima. Muzejski posjetitelj od svog posjeta očekuje zadovoljiti neka svoja očekivanja. Iskustvo posjetitelja temelji se na tri konteksta: društvenom, fizičkom i osobnom. Dakle, može li korisnik virtualnog muzeja zadovoljiti ta tri konteksta unutar kojih se provjerava kvaliteta muzejskog iskustva? U istraživanju nailazi se na poveznicu između posjeta tradicionalnog posjeta muzeju i posjeta njegovoj virtualnoj inačici, a to je da su oboje mjesta slobodnog učenja. U oba slučaja važno je stvaranje značenja za posjetitelja. Dakle, ako korisnik, bez obzira koje vrste muzeja, pristupa njemu s informiranim očekivanjima o samom posjetu, posjet će biti u vrlo bliskoj vezi s korisnikovim očekivanjima, što vodi ka pozitivnom stavu naspram muzeja općenito. Zlodi još nadodaje da ne bi trebalo biti bojazni oko toga budu li novi mediji (u ovom slučaju virtualni muzej) zasjenili tradicionalne oblike komunikacije u muzejima, jer svaki medij, pa tako i virtualni muzej, ima svoj specifičan način komuniciranja.

Massimo Negri (2012: 16) ukazuje na posebnost virtualnih muzeja, naglašavajući da oni nude iskustva koja prelaze granice materijalnog. Napravio je listu nekih od prednosti i mogućnosti koje virtualni muzeji nude i mogu zadovoljiti:

- aktivnu ulogu korisnika u izgradnji vlastite kolekcije
- vizualne arhive završenih privremenih izložbi
- mogućnost uvida iza kulise muzeja (depoti, odjeli za restauraciju) putem web kamere
- izložbe predmeta čija je materijalnost narušena te im prijeti nestanak, a ovako su digitalizirani „zauvijek“
- korisnik može vidjeti inače njemu nedostupna remek-djela (zbog geografske udaljenosti i sl.) , proširena stvarnost, 3D modeliranje..
- mogućnost usporedbe digitalnih predmeta najrazličitijih fizičkih svojstava

U jednu ruku, muzejski prostor nudi sigurnost, zanimljivosti, atraktivnost, mogućnost zabave, mnoge druge usluge kao dodatak muzejskim izložbama te je u većini slučajeva dovoljno velik da se ljudi u njemu mogu upoznavati. U drugu ruku, virtualni muzeji nude neku vrstu proširenja tih mogućnosti uz pomoć svojih alata – oni nude socijalnu povezanost u obliku društvenih mreža, na kojima korisnici mogu pratiti svakodnevne novosti oko muzeja, e-učenje i kvalitetno okruženje za participativno učenje, video kamere koje približavaju korisnika prostoru muzeja.

Johnatan P. Bowen, Jim Bannett te Jim i James Johnson (Schweibenz, 1998: 193) napravili su istraživanje korisnosti novih tehnologija u muzejskom svijetu, te naveli razloge zašto muzeji mogu profitirati od korištenja interneta:

- smatra se da prisutnost muzeja na Internetu nudi potencijal za međunarodni publicitet
- nove tehnologije nude bržu i prikladnu komunikaciju s muzejskim kolegama i publikom
- virtualne izložbe mogu oponašati stvarne izložbe, a to je jedno od očekivanja koji posjetitelji imaju kad pristupe nekoj od web stranica muzeja. Također, virtualne izložbe nude uvid u materijal i predmete koji inače nisu dostupni u fizičkom prostoru muzeja
- virtualno okruženje nudi jeftiniju alternativu stvarnom muzejskom posjetu koji je u isto vrijeme nudi sve informacije vezane za muzejski predmet te može služiti kao „uže“ koje će povući korisnika da posjeti stvaran muzej
- nudi opširnu dokumentaciju i literaturu pogodnu za studentska ili neka druga istraživanja.

O još nekim prednostima virtualnih muzeja govori Željka Sušić (2004: 20), prvo ukazujući na to da je takav muzej realnost našeg digitalnog doba te da je potrebno istraživati sve što nam on može ponuditi, ali isto tako i uzeti. Nebrojene su informacije koje korisnik može dobiti ako

pristupi virtualnom muzeju, a važna je i komunikacija koja omogućuje međusobno upoznavanje, lakšu komunikaciju i razumijevanje između muzeja i njegove publike.

Takav je muzej posjetitelju uvijek otvoren, informacije i izložbe dostupne su od 0 do 24, a mogu mu pristupiti svi, bez obzira na geografsku smještenost. Prednost ovakvih digitaliziranih kolekcija jest da su materijali trajno pohranjeni te ih posjetitelj može istraživati, dovoditi u nove veze s drugim predmetima, otkrivati ih i davati im nova značenja i vlastite interpretacije.

Odnos korisnika i njegovog posjeta stranici virtualnog muzeja može biti pasivan ili aktivan. U slučaju pasivnog posjeta podrazumijeva se da korisnik samo posjeti web stranicu te da taj posjet ostaje zabilježen radi praćenja posjećenosti. S druge strane, do aktivnost odnosa dolazi kad posjetitelj ima izravan kontakt s muzejem o obliku elektroničke pošte ili u stvarnom vremenu. Nadalje, može se pristupiti građi koja nikad neće biti izložbena u stvarnom muzejskom prostoru ili onoj koja trenutno nije dostupna. Na takav način se može dobiti nova perspektiva na muzejske poslove i novi načini prezentacije. Kako predmet u virtualnom okružju možemo sagledati s više strana, razina i pogleda, ovisno o korisnikovoj razni znanja, porijeklu ili ekonomskom statusu, na neki način dolazi do rušenja nacionalnih, rasnih, vjerskih ili drugih predrasuda, što takve muzeje čini muzejima za svakoga.

Virtualne izložbe donose mogućnost novog, kreativnog izražavanja, virtualan muzejski prostor je „...neposredan i istraživački, (da) omogućuje prilagodljivo učenje, dopušta eksperimentiranje, nije vremenski ograničen(o), može biti skupno ili individualno, otvara prostor za kreativno stvaranje na temelju osobnog viđenja sadržaja.“ (2004: 22).

Važno je istaknuti još poneke benefite za muzejske kustose i ostale zaposlenike (Sylaiou *et al* 2005: 5):

- Digitalno čuvanje: nema bojazni od prirodnih nepogoda poput potresa, požara ili poplava, kao i oštećenja uzrokovanih od strane čovjeka (slučajna oštećenja prilikom rukovanja predmetom, vandalizam..). Muzejski predmeti ranjivi su i krhki te na njih lako utječu klimatski uvjeti. U virtualnim muzejima predmeti će ostati očuvani za

buduće generacije bez straha od propadanja. Većina takvih muzeja opremljena je tehnologijom kojom se može služiti čak netko tko se prosječno razumije u tehnologiju i proizvesti digitalne inačice izložbi i predmeta lako i efektivno.

- **PREZENTACIJA:** u fizičkom muzejskom prostoru predmeti su u većini slučajeva prezentirani javnosti u staklenim vitrinama, ograničavajući korisniku potpuni doživljaj predmeta i njegovo detaljno sagledavanje, nudeći mu pritom limitirani broj informacija. S druge strane, predmeti digitalizirani u interaktivnom virtualnom okolišu nude mogućnosti koje tradicionalni muzeji ne mogu ponuditi, primjerice, veći obujam informacija vezanih za te predmete. Tako kustosi imaju priliku prezentirati korisniku potpuno drugačije iskustvo, odnosno, opširniju i multimedijalnu dokumentaciju o predmetima koji nisu „zarobljeni“ u vitrinama uz jednostavne i kratko složene legende.
- **Širenje muzejskih informacija:** muzeji i njihovi kustosi stavljaju svoje kolekcije na web ne samo zbog toga što su društvene mreže i Internet općenito vrlo popularni među mlađom populacijom, već i zbog toga što im to pruža priliku za distribuciju podataka široj masi. Virtualni muzeji su uzeli u obzir da, ako žele prenijeti svoj sadržaj svim korisnicima diljem svijeta, on mora biti stavljen na Internet. Kao što je već dobro znano, web je moćno komunikacijsko oruđe koji može na brz i učinkovit način prenijeti informacije o muzejskoj građi njegovim potencijalnim budućim posjetiteljima.

U istom članku nabrojane su prednosti virtualnog muzeja za krajnjeg korisnika, a neke od njih su:

- **Pristup:** kako je već spomenuto, virtualni muzeji zahvaljujući inovativnim tehnologijama pružaju krajnjem korisniku danonoćnu dostupnost, koja je u fizičkom muzeju ograničena radnim vremenom. Svatko im može pristupiti, čak i osobe s određenim poteškoćama vezanih za vid, sluh, poteškoćama u učenju, s motoričkim

poteškoćama i dr. Napomenuto je da osobe s invaliditetom imaju jednaka prava na robu, usluge i objekte kao i ostali. Stoga, u cilju je muzejskih institucija omogućiti im pristup stalnom postavu i izložbama. Muzeji u virtualnom okruženju svjesni su potrebe za učinkovitim načinima korištenja novih tehnologija što u konačnici omogućuje konzumiranje njihovog sadržaja osobama s invaliditetom.

- Učenje i zabava: većina virtualnih muzeja dizajnirani su uzimajući u obzir konstruktivistička načela učenja uz pomoć igara, u isto vrijeme obuhvaćajući interaktivnost, iskustvo i učenje. Glavna je stavka da posjetitelji u virtualnim muzejima nisu pasivni promatrači. Oni igraju aktivnu ulogu koristeći se muzejem tako da navigiraju sami svoj put oko stranice, virtualnih izložbi itd. Sistem na kojem funkcionira takav muzej pruža im mogućnost interakcije i istraživanja prostora virtualnog muzeja i njegovog sadržaja. Još jedna važna stavka – korisnik odlučuje iz kojeg će gledišta promatrati i učiti određen predmet, za razliku od fizičkog muzeja gdje muzejski kustosi odlučuju o gledištu. Točnije, oni ga mogu promatrati iz svih uglova, mogu ga rotirati... (2005: 6)

Sve u svemu, može se zaključiti da virtualni muzeji ne samo prepoznaju potrebe svojih posjetitelja, već na njih i odgovaraju. Korištenjem virtualne stvarnosti, proširene stvarnosti i 3D modeliranja pružaju jedinstven način pretraživanja, a korisnikovo muzejsko iskustvo obogaćuju na zabavan i edukativan način. Njihove prednosti nisu važne samo za krajnje korisnike, studente i turiste, već i za muzejske djelatnike i stručnjake. Oni zasigurno imaju potencijal očuvanja kulturne baštine pomoću efektivnih i inovativnih metoda i alata. Dakako, ne može se očekivati i ne treba strahovati oko toga da će digitalni muzeji zamijeniti one tradicionalne, niti su za to rađeni, već ih se može promatrati komplementarno. Oni mogu služiti kao jedna vrsta promidžbe „pravim“ muzejima pružajući informacije o njima i tako služiti kao „slamka“ koja će potencijalne posjetitelje dovesti u fizički muzej. (2005: 6)



Slika 3. „Možemo se ovdje opušitati cijelo poslijepodne; cijela kolekcija je na internetu!“

2.3. Zašto digitalizacija?

U posljednjem desetljeću sve više stručnjaka prepoznaje potrebu za očuvanjem kulturne, a time i umjetničke baštine u digitalnom obliku te dolazi do svojevrsne „digitalne revolucije“ i želje za učinkovitijim načinima očuvanja i prezentiranja materijalne baštine. Iako nije loše da se muzeji drže starih tradicija, ovo novo razdoblje ubrzanog načina života i sve veća uloga tehnologije u ljudskim životima zahtijeva suradnju između muzejskih i ostalih stručnjaka i novih medija.

Digitalizacija, općenito rečeno, postupak je prevođenja analognog sadržaja u digitalnu formu. Detaljnije se može precizirati kao transformacija slika, teksta, audio zapisa ili video zapisa ili bilo kojeg drugog trodimenzionalnog oblika u digitalni oblik. Takve digitalizirane podatke moguće je obrađivati, prenositi drugim računalnim sustavima i pohraniti. (*Hrvatska enciklopedija*, 2018.). Dakle, svako kulturno dobro, svaki dio baštine može se digitalnim putem predstaviti u virtualnom prostoru zahvaljujući inovativnosti tehnologije, i pritom u tom obliku očuvati za buduće naraštaje.

Nacionalni projekt „Hrvatska kulturna baština“ Ministarstva kulture i obrazovanja objavio je 2007. godine smjernice za odabir građe za digitalizaciju u kojem se navodi da su ciljevi digitalizacije „...najčešće određeni namjerom ustanove da pomoću digitalnih preslika poboljša dostupnost građi, zaštiti izvornike, stvara(ti) nove proizvode i usluge te upotpuni(ti) fond ustanove.“ (2007: 2). Svrhu digitalizacije opisao je u svom članku Dražen Klinčić (2014.), koji govori da je to stvaranje značajnog sadržaja koji će korisniku biti dostupan preko sustava usluga u virtualnom okruženju. Napominje da se digitalizacija najčešće koristi upravo u granama informacijsko-komunikacijskih znanosti koje uključuju arhivistiku, bibliotekarstvo i muzeologiju te da u tom pogledu njene vrijednosti i prednosti najviše dolaze do izražaja.

Razlozi zašto reći „da“ digitalizaciji građe mnogobrojni su, a samo neke od njih nabrojio Goran Zlodi (2003: 20) u svom magistarskom radu „Muzejska vizualna dokumentacija u digitalnom obliku“, objavljenog u časopisu *Muzeologija*:

- Digitalizacijom se provodi zaštita i očuvanje, posebno postojeće građe u smislu kreiranja njihove „sigurnosne kopije“ u slučaju nestanka ili oštećenja predmeta
- Pruža lakše rukovanje građom u usporedbi s ručno vođenim fondovima koji su često skloni pogreškama te su zahtjevniji u smislu odabira i deponiranja predmeta
- Ne dolazi do propadanja građe
- Postupak digitalizacije građe jednostavan je i može ga provoditi osoba s prosječnim znanjem digitalizacije, npr. tehničar
- Digitalizirani materijal moguće je upotrijebiti za različite svrhe (npr. iz digitalizirane slike mogu se izvesti slike za potrebe tiska, ekranskog prikaza..)

Također, ako se institucije odluče na provedbu digitalizacije građe, važno je imati ciljeve zbog kojih se ona provodi. Neki od razloga nabrojani su u navedenom projektu Ministarstva kulture i obrazovanja (2007: 2):

Digitalizacija s ciljem zaštite izvornog predmeta

Jedna od primarnih prednosti digitalizacije jest trajno očuvanje građe. Nakon što je predmet digitaliziran, stručnjacima je omogućen pristup njemu bez straha od materijalnog trošenja, što rezultira boljim očuvanjem izvornog predmeta. Ta činjenica osobito je važna kad su u pitanju materijali visoke osjetljivosti (stare fotografski zapisi i negativi, tiskani materijali..). Funkcija digitalizacije komplementarna je ostalim funkcijama zaštite te nadopunjuje postupke izrade zaštitnih snimaka i preslika. Sve u svemu, ona se, sukladno s razvojem tehnologije, smatra sve važnijim sredstvom dugoročne zaštite predmeta i mogućnosti da se predmet prezentira u virtualnom okolišu u što vjerodostojnijem obliku.

Digitalizacija s ciljem poboljšanja dostupnosti građe

Pošto je digitalizirana baština objavljena putem mreže, mijenja se njen sam koncept i način korištenja. Ona postaje dostupna svim korisnicima te se tako demokratizira. Odnosno, ona je slobodna za korištenje u svrhe znanstvenih istraživanja, edukacije, edukativnih, multidisciplinarnih ili interdisciplinarnih projekata gdje zainteresirani pojedinci i stručnjaci mogu pretraživati građu po autoru, povijesnom razdoblju i dr. Ovakav način prezentacije često rezultira proširenjem korisničke zajednice, promovira baštinu daljnjim korisnicima i istovremeno privlači one nove. Iznimno je važno da je pristup i sustav dobro osmišljen radi lakšeg korištenja i manje potrebe za posredovanjem osoblja između korisnika i sadržaja. Također, dostupnost digitalne građe može uvelike olakšati posao osoblju ustanove. (2007: 3)

Digitalizacija s ciljem stvaranja novih proizvoda

Još jedna od prednosti digitalizacije jest da ona omogućuje stvaranje usluga i proizvoda koji inače ili ne bi bili mogući izvan virtualnog okoliša, ili bi njihovo stvaranje bilo otežano. Takva građa lako se može koristiti u različite svrhe i različite usluge. Primjerice, izrada novih proizvoda gdje onda ustanova postaje i nakladnik (tiskanje raznih kataloga, publikacija, izrada faksimila, plakati, razglednice..), razvoj usluga koje mogu uključivati dostavu ili distribuciju građe putem posudbe ili tiskanjem na zahtjev, spajanje formalnih i neformalnih publikacija u

obliku znanstvenih radova i spajanje različitih vrsta građe (slike, zvuka) u, npr. virtualne izložbe.

Digitalizacija s ciljem proširenja fonda i suradnje

Kupnjom ili nekim drugim načinom nabave neke digitalne građe iz drugih ustanova i institucija može se upotpuniti fond ustanove ili izgraditi zbirka koju zaposlenici smatraju potrebnom s obzirom na zahtjeve korisnika, zbog svrhe ili područja nad kojim ustanova ima mandat. Ako se nabava ostvari, podrazumijeva se da će ta digitalna inačica nekog izvornog predmeta biti jedini oblik u kojem taj predmet postoji u ustanovi. Dakle, digitalizacija omogućuje ustanovama nabavu građe koja je od iznimnog povijesnog, kulturnog ili nekog drugog značaja za njih, za njihovo područje djelovanja te usavršavanje fonda kojemu je potreban neki dio građe da bi on postao cjelovit. (2007: 4)

Digitalizacija na zahtjev

Ustanove nerijetko dobivaju od korisnika, pretežito onih zaposlenih u arhivima i knjižnicama, zahtjeve za digitalizacijom građe. Ona je ostvariva jedino ako se uspostavi zadovoljavajuća i primjerena infrastruktura i nadležnost ustanove, koja u tom slučaju može ispuniti zahtjeve za digitalizaciju. Digitalizacija na zahtjev uključuje izradu preslika za korisnike, ustanove, nakladnike ili za namjene marketinga. Dakako, podrazumijeva se vođenje računa o autorskim pravima te je važno unaprijed dogovoriti cijenu, pravila i potpisivanje ugovora. (2007: 5)

U zaključku ovog poglavlja zaključeno je da su digitalne reprodukcije moćno sredstvo za prezentaciju baštine i očuvanje njenih originala. Ona bi, naravno, trebala biti što sličnija originalu u prikazu njegovog oblika i materijalnosti, kao i promjena koje su se dogodile na predmetu kroz određeno razdoblje (uključujući mrlje, potpise i dr.). digitalizacijom i virtualnom restauracijom omogućuje se neprestano korištenje i proučavanje predmeta od strane raznih korisnika bez opasnosti od pretjeranog rukovanja istim. Virtualna se restauracija

pokazala osobito korisnom iz par razloga: proces digitalizacije je reverzibilan i smanjuje ugroženost originalnog predmeta što omogućava da se nove restauracijske tehnologije primjenjuju bez rizika te je sam proces relativno jeftin i time ga si mogu priuštiti manji muzeji i bilo koji profesionalni fotograf. (2011: 264)

Digitalizaciju se sigurno ne može promatrati kao prolazni trend u institucijama, ona je postala bitna komponenta u zaštiti, prezentaciji i komuniciranju postojeće fizičke građe. Dodatno se njena važnost može vidjeti u mnogim pokrenutim projektima digitalizacije vizualne građe, kao što je to Virtualni muzej avangarde i Kolekcija Marinko Sudac, u kojima se nastoji kulturna i umjetnička baština učiniti dostupnijom zajednici. Digitaliziranje umjetničke baštine pruža nove načine za promociju, prezentaciju i kreiranje. Razvoj i rast popularnosti digitalnih baza prilika je da se mlađim generacijama ova baština predstavi u drugačijem svjetlu te da se probudi njihov interes za umjetnost, ali i potakne njihova kreativna strana, stvori novo iskustvo i probudi znanje. U sljedećem poglavlju predstaviti će se samo neki od važnih projekata kojima je upravo to – digitalizacija umjetničke baštine i približavanje umjetnosti široj masi.

2.4. Projekti digitalizacije umjetničke baštine

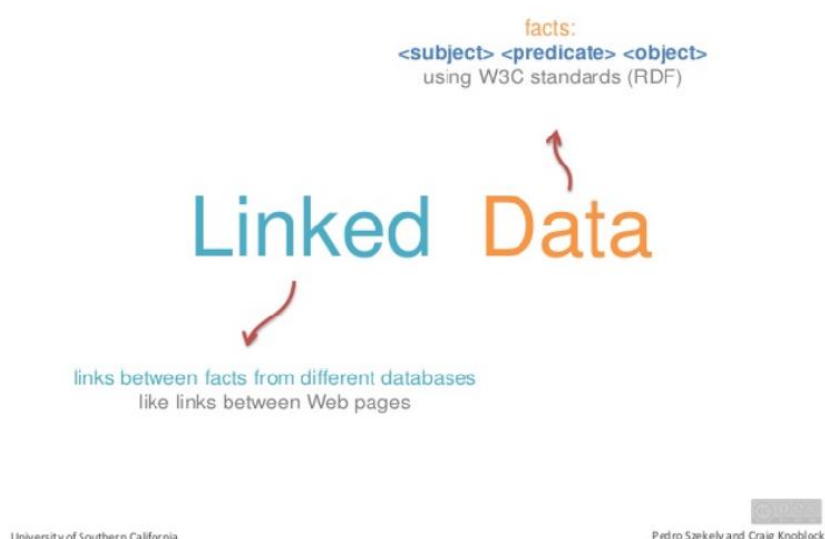
1. American Art Collaborative

ACC (Američki umjetnički kolaborativ) posebno je udruženje četrnaest umjetničkih muzeja u Sjedinjenim Državama. Ta zajednica muzeja posvećena je stvaranju raznolike kritičke mase u obliku LOD-a ³. Udruženje proširuje dostupnost kulturne i umjetničke baštine široj publici te pruža poveznice za dublje istraživanja baštine za studente, akademike, kustose i ostale zainteresirane korisnike.

³ LOD ili *linked open data* predstavljaju otvoreno povezane podatke, odnosno one koji se mogu koristiti bez ograničenja i dijeliti s bilo kime

Zalažu se za dijeljenje primjerenih praksi i smjernica za digitalizaciju umjetničke baštine i stvaranjem mreže stručnjaka zbog pružanja kvalitetnih informacija o umjetničkoj baštini. Nabrojani ciljevi uključuju stvaranje raznolike kritične mase otvoreno povezanih podataka na Web na temu američke umjetnosti. Umjetničke kolekcije muzeja stavljaju se na Web te se onda njihov sadržaj označuje kao LOD podaci. Takav način stvara veću dostupnost, povezivanje i dijeljenje informacija o američkom umjetništvu.

Također, tim načinom digitalizacije pokušava se pojednostaviti pristup podacima muzejskih kolekcija te se stvaraju nove prilike za suradnju, istraživanja, otkrivanje i promidžbu novih kreativnih rješenja oko uporabe podataka te predstavljanje muzejima i drugim znanstvenim institucijama mogućnosti koje LOD sustav ima. Za taj sustav predstavljeno je niz prednosti: tvrdnja je da svaki korisnik želi smislen sadržaj, pomoću njega pronalazi se više načina za dijeljenje informacija, povećanje kolekcije uz suradnju velikog broja muzeja i institucija, lakši pristup informacijama za istraživanje, produbljivanje priča vezanih uz kolekcije, podaci su više upotrebljivi onima koji su ih razvili. Smatraju da se Internet mijenja kao mjesto dokumenata u mjesto znanja i da je LOD značajan sustav koji je budućnost za prezentaciju podataka, koji će i dalje pružati korisnicima kvalitetne i relevantne informacije te naglašavaju njegov fleksibilan karakter u kreiranju linkova. (*American Art Collaborative*, 2018.)



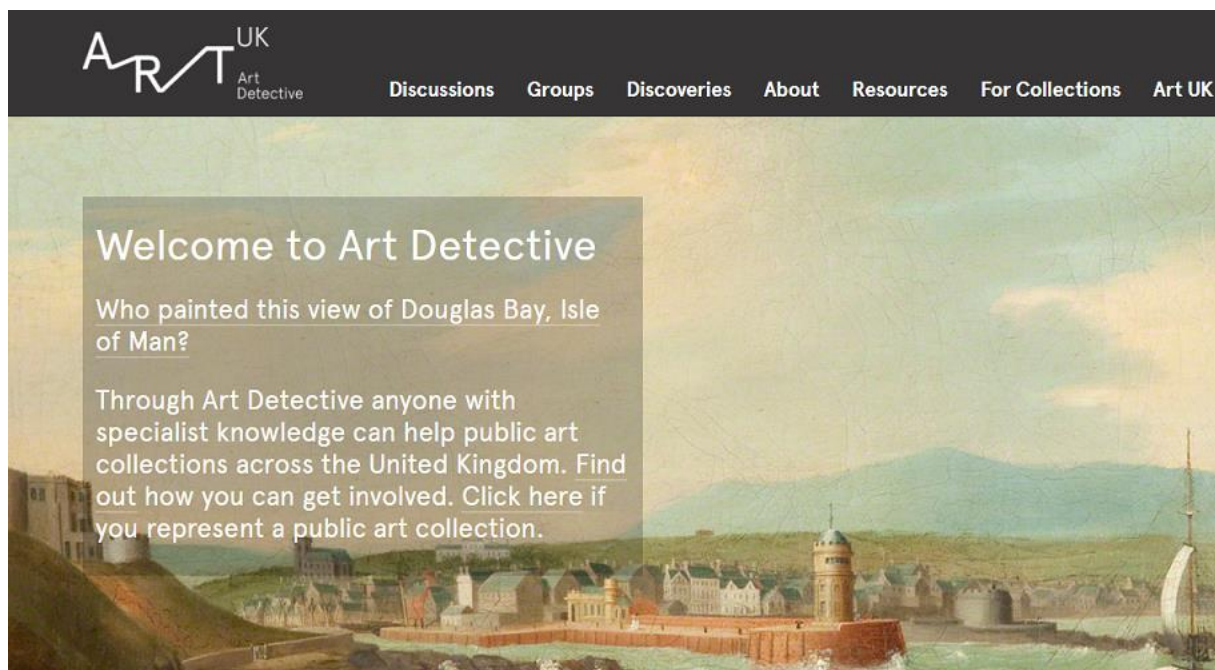
Slika 4. Objašnjenje sustava povezanih podataka

2. Art Detective

Od mnogih participativnih projekata posebno je zanimljiv Art Detective. Projekt je to koji za cilj ima poboljšanje znanje građanina Ujedinjenog Kraljevstva oko javnih umjetničkih kolekcija. *Online* mreža besplatna je za korištenje, dobitnik je brojnih nagrada te povezuje javne umjetničke kolekcije s publikom i stručnjacima.

Stranica lansirana 2014. godine sadrži veliku zbirku digitaliziranih umjetničkih djela engleske prošlosti. Također, na stranici postoji link gdje korisnici mogu voditi diskusije o određenim umjetničkim djelima, autorima i ostalim zanimljivostima, kolekcije su posložene po razdobljima u povijesti što omogućuje jako dobru preglednost i lakše snalaženje za korisnika, a pod opcijom „Otkrića“ korisnik može saznati najnovija saznanja oko djela engleske umjetničke baštine. (*Art Detective*, 2018.) Stranica je stvorena od strane Art UK, participativnog projekta u sklopu kojeg se digitalizira umjetnička baština, proizvodi sadržaj koji za cilj ima inspirirati i potaknuti na učenje, omogućiti participativno iskustvo za korisnika u mreži i izvan mreže te korištenje *crowdsourcinga*⁴. Na stranici se umjetnička djela mogu pretraživati po autorima, temama i pričama. Participacija korisnika očituje se u tome da on može označavati umjetnička djela (*engl. tag*), učiti o njima, postati „umjetnički detektiv“ ili financijski pripomoći projektu i stvaranju kolekcije. (*Art UK*, 2018.)

⁴ *Crowdsourcing* je postupak dobivanja usluga, ideja ili podataka, većinom s pomoću interneta, od mase neodređenih ljudi. Hrvatska inačica za taj engleski izraz bila bi „masovna podrška“ – preuzeto sa stranice <http://bolje.hr/rijec/crowdsourcing-gt-masovna-podrška/18/>



Slika 5. Početna stranica projekta

2. Digitising Contemporary Art (DCA)

Projekt kreiran za umjetnost poslije 1945. godine, DCA sabire i digitalizira umjetničku baštinu koja nije dovoljno zastupljena u europskoj kulturi.

Kroz 30 mjeseci pokušali su stvoriti digitaliziranu zbirku umjetničkih reprodukcija u visokoj rezoluciji - uljanih slika, skulptura, dokumenata, instalacija i video zapisa koje onda postaju dostupne putem Weba. Reprodukcije nisu dostupne samo skroz korištenje metapodataka i manjih sličica (*thumbnails*), već putem direktnih linkova korisnik može pristupiti djelima u većoj rezoluciji.

Njihova digitalizirana zbirka može biti od koristi svima, ne samo onima koji su zainteresirani za suvremenu umjetnost te onima koji jesu – medijatorima između publike i umjetnosti poput umjetničkih kritičara, izdavača, učiteljima, studentima, filozofima, povjesničarima,

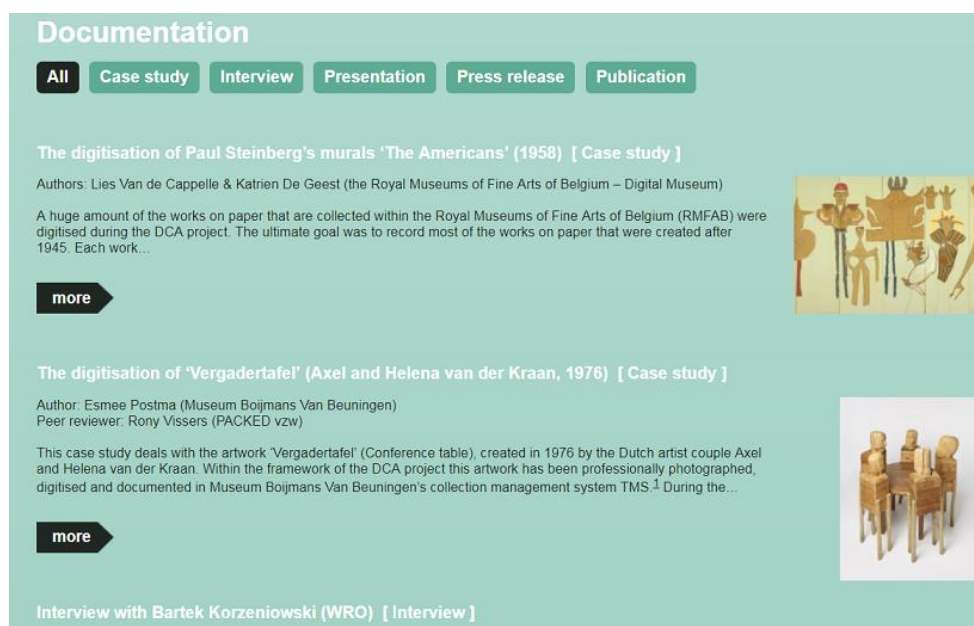
kustosima i svima koji obavljaju neku muzejsku djelatnost, stručnjacima za marketing, kolekcionarima i dr. Ovako digitalizirana kolekcija suvremene umjetnosti omogućit će i manje mobilnim ljudima uživanje u umjetnosti bez odlaska u fizički muzej. Dakle, različite

skupine mogu profitirati od ovakvog projekta digitalizacije. Svaka skupina koristit će sadržaj na drugačiji način, no sve imaju istu potrebu – jednostavan i brz pristup pouzdanim djelima suvremen umjetnosti, visoke kvalitete, bez plaćanja usluga korištenja osim u slučaju komercijalnih namjera.

Na portalu *Europeana*⁵ posjetitelji će pomoću linka biti usmjereni na originalni kontekst predmeta baštine, primjerice stranice muzeja čije je vlasništvo nad predmetom. Tim načinom žele promovirati muzeje s kojima surađuju te korisniku pružiti dodatne informacije o stvarnom muzejskom predmetu.

Kolekcija sadrži oko 26 tisuća djela umjetničke baštine te oko 1,800 kontekstualnih dokumenata. U kolekciji se mogu pronaći remek djela nekih od najvažnijih suvremenih umjetnika tog doba, poput Marine Abramović, Franza Westa, Christiana Boltanskog, Fione Tan, Sanje Iveković i dr. DCA projekt sadrži sve potrebne tekstualne i slikovne prikaze, kao i audio i video materijale koji publici omogućuju uvid u umjetnost koja je nedovoljno reprezentirana u području Europe. Na službenoj stranici projekta može se pristupiti dokumentaciji koja sadrži studije slučaja o djelima, intervju s autorima, razne prezentacije o projektu i publikacije. (*Digitising Contemporary Art*, 2018.)

⁵ Europeana je europska digitalna platforma za kulturnu baštinu koja sadrži specijalizirane tematske zbirke – preuzeto s <https://www.europeana.eu/portal/hr/about.html>



Slika 6. Službena stranica projekta s dokumentacijom kojoj korisnik može pristupiti

3. Digitising ideas

Projekt *Digitalizacija ideja* stavlja svoj fokus na arhive konceptualnih i neoavangardnih umjetničkih praksi. Iniciran od strane Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu, predstavlja digitaliziranu bazu podataka o umjetničkim radovima i publikacijama od 60-tih do 80-tih godina prošlog stoljeća. Cjeline obuhvaćaju radove avangardnih i neoavangardnih grupa poput Gorgone, Nove umjetničke prakse, Radne zajednice umjetnika Poodrum i dr., te niz raznih knjiga, časopisa i zbirki. Radovi ovih umjetnika i skupina nastojali su djelovati izvan muzejskog okruženja i zatvorenosti muzejskog prostora te su takva djela, kao što je spomenuto u poglavlju o zaštiti, krhka i rijetka te je stoga potrebna njihova posebna zaštita. Projekt, osim inicijatora, uključuje i Muzej moderne umjetnosti u Varšavi, Muzej suvremene likovne umetnosti u Novom Sadu te Modernu galeriju u Ljubljani. Svojim kvalitetno napravljenim reprodukcijama, prilagođenim sadržajem i formatima originalnih radova žele potaknuti interes publike za razdoblje avangardne i neoavangardne umjetnosti i pružiti im što dostupnije informacije za daljnja istraživanja, a interaktivni dio posebno je namijenjen za mlađu generaciju posjetitelja. (*Digitalizacija ideja*, 2011.)

Pretraživanje:

- ☒ sve
- ☐ autori
- ☐ radovi

- ☐ publikacije
- ☐ dokumentacija
- ☐ događanja

Odaberite repozitorij:

- ☒ sve
- ☐ Moderna galerija + Muzej suvremene umjetnosti Metelkova
- ☐ Muzej moderne umjetnosti u Varšavi
- ☐ Muzej savremene umetnosti Vojvodine
- ☐ Muzej suvremene umjetnosti Zagreb
- ☐ ostali

Unesite pojmove za pretraživanje



PRETRAŽI

1572 rezultata



Slika 7. Mogućnosti pretraživanja na službenoj stranici

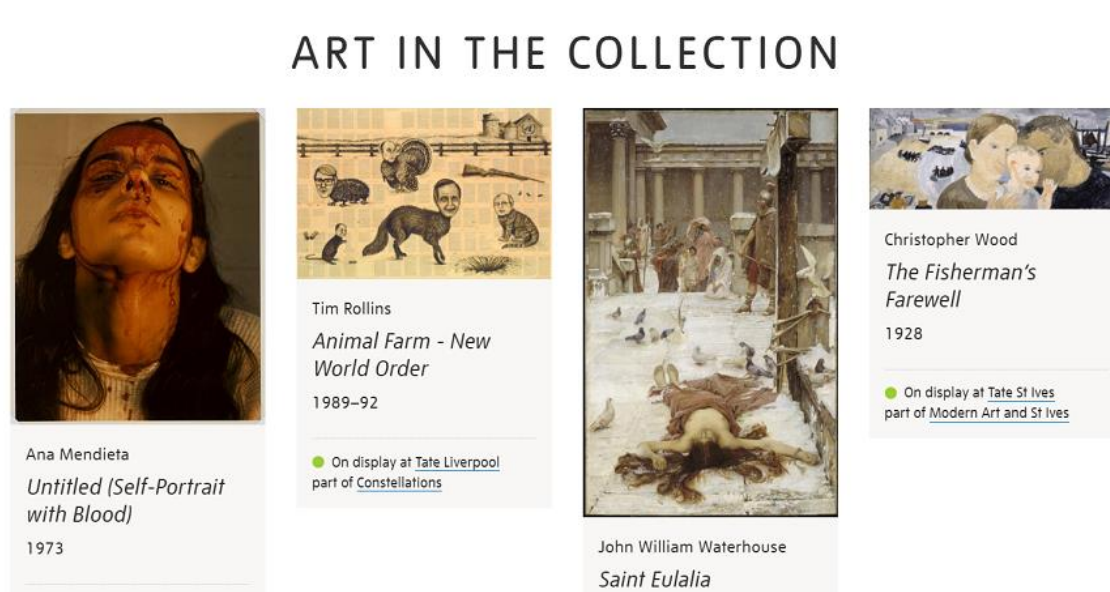
5. Insight Project

Projekt je pokrenut lansiranjem web stranice Tate, bazirane na opširnoj kolekciji engleske umjetničke baštine od početka 16. stoljeća pa sve do današnjeg vremena. Stranica je pokrenuta 1998. godine, a cilj joj je povećati užitak i razumijevanje korisnika za umjetnost te razvoj digitalnog informacijskog resursa koji objedinjuje cjelokupnu zbirku i omogućuje njenu dostupnost najširoj publici.

Cilj Insight projekta je pružanje digitaliziranih djela u visokoj rezoluciji, koja obuhvaćaju sve od ikonskih remek djela, raznih skulptura, crteža i skica. Kolekcija sadrži preko 65 tisuća djela umjetnosti, a projekt surađuje s brojnim partnerima i pomaže promovirati Tate arhivu kroz tiskanje raznih ilustriranih kataloga. Projekt je igrao važnu ulogu u promidžbi kolekcije

te joj je pomogao doseći veću vidljivost od strane korisnika. Napominje se da se upravo zbog osjetljivosti materijala pojedinih umjetničkih djela izbjegava njihovo fizičko prezentiranje te da upravo digitaliziranjem kolekcije su ta djela dostupnija no ikad, a istovremeno adekvatno sačuvana. Iako opširna kolekcija, u projektu se napominje da postoji još mnogo građe koje čeka na digitaliziranje. Žele prijeći s jednostavnih, 2D prezentiranja djela i eksperimentirati s novim načinima prezentacije nešto zahtjevnijih dijelova građe. (Tate, 2018.)

Na web stranici kolekcije Tate korisnik ima mogućnost pretraživati umjetnička djela po ključnim riječima, autoru, saznati više o poznatim umjetničkim pravcima, pogledati mnogobrojne video materijale o umjetnicima diljem svijeta, a također postoji dio s „inspirativnim“ člancima, poput kreativnih „do it yourself“ projekata. Isto tako, postoje razne informacije o aktualnim ili nadolazećim izložbama, koncertima, festivalima i ostalim kulturnim događanjima.



Slika 8. Stranica Tate kolekcije

Sudjelovanje Muzeja moderne i suvremene umjetnosti u Rijeci u projektu DCA

Važno je u ovom poglavlju spomenuti sudjelovanje riječkog MMSU-a u projektu digitalizacije suvremene umjetnosti, s obzirom da je to bio jedan od prvih muzeja u Hrvatskoj s vlastitom izrađenom digitalnom zbirkom fundusa (Ziherl, Šuković, 2011:133). Od 2005. godine, izgradili su bazu s više od 7000 ulaza u zbirke podjeljene na različita likovna razdoblja. Kroz online katalog, zbirka Muzeja globalno je dostupna zahvaljujući svojem virtualnom obliku te je jedini muzej u Hrvatskoj koji je dio DCA projekta, uz muzeje još 12 zemalja. Selekcija djela za digitalizaciju bazirana je na nekoliko kriterija – prvenstveno, htjeli su prezentirati ona djela koja najbolje opisuju hrvatsku suvremenu umjetničku scenu, pritom ukazujući na razvoj određenih umjetničkih tendencija paralelno s razvojem onih europskih. Sekundarna selekcija bila je fokusirana na prezetiranje onih djela napravljenih od strane svjetski slavljanih umjetnika prepoznate u umjetničkim (od strane regionalnih umjetnika) i stručnim krugovima. Zadnji kriterij bio je izabrati djela koja prezentiraju i reflektiraju kulturna, društvena i politička pitanja u drugoj polovici 20. stoljeća i tadašnje umjetničke preokupacije, te je važno da su ta djela bila obilježena iznimnom estetskom vrijednošću i visokom umjetničkom metodologijom. Pri digitalizaciji fundusa dva su cilja bila konstantna (2011: 140):

- Konzervacijski cilj:

1. zamjena – izrada kopije fizičkog objekta koji će potom služiti kao zamjena originalu u slučaju visoke osjetljivosti materijala (video vrpca).
2. dokumentacija u svrhu konzervacije – izrada digitalne kopije predmeta da bi se se izbjeglo oštećenje urokovano stalnim rukovanjem originalnog predmeta.

- Dostupnost/prezentacijski cilj:

1. Istraživanje – izrada visoko rezolucijske kopije predmeta koja će omogućiti istraživanje predmeta širokim masama (primjerice, korisnik može detaljno proučiti pokrete kistom na slici)
2. Online prezentacija - prezentacija kolekcije korisnicima novih medija.

Digitalizacija u hrvatskim muzejima podržana je Nacionalnim programom digitalizacije arhivske, knjižnične i muzejske građe usvojenog 2006. godine, koji podržava stvaranje novih kreativnih i digitalnih sadržaja, radi na njihovoj dostupnosti i prezentaciji te promovira sistematičan pristup građi kulturnih institucija svim građanima. Osim toga, program kontrolira i podržava projekte digitalizacije građe putem informacija i podataka o razvoju projekata za muzejske i druge kulturne institucije. Program je iniciran od strane Ministarstva kulture Republike Hrvatske, a implementiran je nakon tri godine. Projektni čelnici su Nacionalna i sveučilišna knjižnica u Zagrebu, Muzejski dokumentacijski centar i Hrvatski državni arhiv. (Salamon-Cindori, 2014: 214)

III. Virtualni muzej avangarde

Danas avangardnog pokreta više nema, on ne postoji. Prema riječima Branka Franceschija (*Večernji list*, 2014.), taj pokret više nije ni moguć, zato što tržište umjetnosti i institucionalizirani sustav umjetnosti uključuju umjetnost koja se protivi sustavu: „Kritika društvenoga sustava i umjetničkog sustava uključene su u sustav iako mu se protive. Ono što bi se moglo nazvati neoavangardnim uključeno je u *mainstream*.“, naglašava Franceschi. Napominje da se otvaraju novi kanali putem kojih se predstavljaju umjetnički radovi, npr. internet. Putem tih novih medija može se plasirati umjetnost. Za njega je avangarda kao aktivistički pristup imala za cilj umjetnost koja će mijenjati društvo i koja će spojiti život i umjetnost.

Kada je na scenu prije desetak godina stupio Marinko Sudac, vlasnik današnje Kolekcije Marinko Sudac i osnivač Virtualnog muzeja avangarde, naišao je na poneke prijepore od strane povjesničara umjetnosti. Naime, Sudac nije povjesničar umjetnosti niti je razmišljao njihovim jezikom. Međutim, on se iskazao u toj struci donijevši brojne avangardne predmete koji su se međusobno nadopunjavali i mijenjali povijest avangardnog pokreta. Od 80-tih godina prošlog stoljeća Sudac se intenzivno bavi sakupljanjem, proučavanjem i učenjem

avangardne umjetnosti, kontaktira s još postojećim avangardnim umjetnicima, raznim kustosima i vlasnicima svjetski poznatih muzeja. (2014.)

U prijedlogu rezidencijalnog programa Kamov – ERRE – *Eastern European Residency Exchange* Instituta za istraživanje avangarde naglašeno je da Institut ima za cilj očuvanje, proučavanje, prezentaciju i popularizaciju djela avangardne umjetnosti s područja bivše Jugoslavije. Objedinjuje rad Kolekcije Marinko Sudac i Edicije Sudac te Virtualnog muzeja avangardne umjetnosti. Svoje djelovanje fokusira na osmišljavanje plana rada i razvoja svih elemenata Virtualnog muzeja, načina prezentacije i izdavačke politike. Stranica Virtualnog muzeja besplatna je platforma za istraživanje i informiranje o avangardnim umjetnostima prošlog stoljeća, odnosu avangardnog pokreta bivše Jugoslavije s ostatkom svijeta te je predstavljen kao prostor za slobodnu razmjenu ideja i interakciju o fenomenu avangarde, promišljanju o njezinom umjetničkom djelovanju. Također, Muzej je mjesto za slobodno istraživanje u svrhu znanosti i umjetnosti i time postaje prostor za okupljanje intelektualaca, stručnjaka i ostalih zainteresiranih pojedinaca inspiriranih avangardnom umjetnošću koji na jednom mjestu mogu naći neiscrpan izvor informacija o nedovoljno istraženom umjetničkom i povijesnom pokretu i njegovim doprinosima u društvu. Virtualni muzej avangardne umjetnosti osnovan je od strane Instituta 2009. godine te je baziran na spomenutoj Kolekciji Marinka Sudca. (2011: 2)

U poglavlju će se govoriti prvenstveno o važnosti Kolekcije, analizirat će se posebitosti stranice Virtualnog muzeja avangarde te istražiti povezanost avangarde kao pokreta i fenomena virtualnih muzeja.

3.1. *Povezanost avangardnog pokreta i virtualnih muzeja*

Prije detaljne razrade „Kolekcije Marinko Sudac“ i razlog njegova sakupljanja materijala iz doba avangardnog pokreta, a time i razlog postojanja samog Virtualnog muzeja avangarde, potrebno je proći kroz kratak povijesni pregled pokreta i pojasniti zbog čega je pozicija avangardnosti bila važna u povijesnom i društvenom kontekstu, kao i književnom te umjetničkom te kako se može avangardni pokret smjestiti u istu vezu s pojmom virtualnih muzeja.

Općenito, avangardu se može opisati kao pravac u umjetnosti i književnosti koji se rodio početkom 20. stoljeća (oko 1910.) te završava 1930-tih godina. Poznatiji umjetnički pravci koji su djelovali pod imenom avangardnog pokreta su dadaizam, kubizam, futurizam, ekspresionizam, nadrealizam i konstruktivizam. Zajedničko svim avangardnim skupinama bili su programi i manifesti puni provokacije na tadašnje stanje u društvu te kritika na tradiciju i kič. Avangardni pokret osporavao je tadašnji realistični mimetizam i esteticizam moderne, te su svojim djelovanjem skupine svoje polazište nalazile u stečevinama urbanih tehničkih civilizacija (futurizam), izvaneuropskih modela poput slika Afrike Henrija Matissea ili crnačke plastike Pabla Picassa (kubizam i fovizam), „dječjeg jezika“, primitivne umjetnosti i izražavanja podsvijesti (nadrealizam), paraleksičkih tvorbi u dadaizmu, deestetizacija prostora i dehijerarhizacija umjetnosti. (Hrvatska enciklopedija, 2018.)

Ješa Denegri predlaže tvrdnju Giulia Carla Argana, talijanskog političara i povjesničara umjetnosti, koju se može uzeti kao uzornu definiciju pojma avangarde:

„Oko 1910. u pojedinim europskim zemljama u početnom stadiju industrijskog razvoja javljaju se avangardni pokreti koji teže, posredovanjem umjetnosti, dati poticaj radikalnom preobražaju kulture i društvenog ponašanja. Avangarda želi preobražajem vlastitih izražajnih postupaka predložiti i anticipirati ukupni preobražaj društva. Ona nastoji prilagoditi svojstva umjetnosti korjenitim izmjenama što ih u društveni život unosi suvremena industrijska civilizacija.” (Denegri, 2007)

Također, Denegri objašnjava da je pojam avangarde, u prvom redu povijesne, podrazumijeva puno više od samo inovacije jezika i noviteta u književnosti i likovnoj umjetnosti. Avangardni su pokreti cjeloviti, nerijetko najavljivani „...borbenim proglasima kojima objavljuju vlastite ciljeve kao u manifestima futurizma, zenitizma (i) nadrealizma.“ (Denegri, 2007)

Prema riječima Sanjina Sorela (2009: 8), avangarda nije imala namjeru preoblikovati, popraviti ili urediti tadašnju kulturu i umjetnost, kao i društvenu situaciju, već joj je primarna nakana stvoriti novu vrstu umjetnosti koja će zamijeniti svu onu nastalu prije nje ili, radikalnije, posve onemogućiti tradicijske vrijednosti. Pokreti su htjeli osporiti sve, uključujući etiku, funkciju književnosti, ideale, vrijednosti i strukturu žanra. Ona je „poetika osporavanja“, odnosno, osporavanje je glavno načelo avangardne umjetnosti. Ona želi biti obnovitelj, umjetnost novoga početka, ona je silovita, nekontrolirana, provocirajuća.

Spominje glasovitu definiciju avangarde koja određuje cilj avangardnih pokreta: „Polazeći od naglašene težnje za estetskim prevrednovanjem svijeta, avangarda preuzima i funkcije moralnoga, etičkoga i društvenoga prevrednovanja cijeloga sustava životnih odnosa.“ (2009: 11)

Kao važnijeg analitičara avangarde Sorelo spominje Aleksandra Flakera koji nabraja osnovne karakteristike unutar kojih treba promatrati i proučavati avangardu (2009: 11-12):

1. Za analiziranje avangarde važniji su od manifesta i programa tekstovi s naglašenom poetskom funkcijom.
2. Naglašava da avangardni tekstovi nisu određeni mimezom.
3. Tradicionalna estetika, „estetika lijepog“ nije pogodna za proučavanje avangardnog pokreta.
4. Tekstovi koji se dotiču avangarde, na ovaj ili onaj način, zadržavaju vezu s tradicijom.
5. Prevrednovanje događa se na moralnom, etičkom i socijalnom planu, a ne samo estetskom.
6. Avangarda je put od deestetizacije teksta do estetizacije svakodnevnog života.

7. Pojam neoavangarde ne veže se uz avangardni pokret, već samo stvara pomutnju u terminologiji i semantici.

Za Flakera, pojam avangarde je otvorena struktura, izgradnja novih struktura, miješanje i pretapanje rodova i vrsta, intermedijalnost, umjetnost-neumjetnost, asocijativna struktura, negacija razumnosti svijeta te želja da se umjetnost uvuče u same temelje društva i u svakog pojedinca. On će u avangardi prepoznati „jedinstvo suprotnosti“. Naime, u avangardom se pokretu može naići na niz suprotstavljenih gesti, poput težnje za jezičnim eksperimentima i istodobnom željom stvaranja jezika „za mase“, tehnicizam suprotstavljen primitizmu ili racionalno suprotstavljeno iracionalnome. (2009: 10)

Sada kada je pojam avangardne umjetnosti i pokreta malo bolje pojašnjen, dolazi se do pitanja kakav je utjecaj avangardni pokret imao na virtualni muzej i može li se ta dva pojma dovesti u istu vezu. Očigledno može, jer prema riječima Erkkija Huhtama (2002: 3) korišteni virtualnog muzeja mogu se pronaći u avangardi. Ključni čimbenik u kojem možemo ovu vezu promatrati jest pojava izložbenog dizajna kao nove vrste medija unutar avangardnog pokreta u 20. stoljeću. Mnogi su umjetnici reagirali na izazove koji su došli s pojavom novih tehnologija, poput filma, fotografije i zvukovnih zapisa. Umjetnici su pritom postali svjesne potrebe za radikalnim promjenama u pogledu koncepta i pogleda na umjetnost. Također, došlo je do radikalnih promišljanja o odnosu izložbenih prostora, izložbi i publike. Pomnije gledajući na prošla eksperimentiranja oko dizajna i potrebe da se umjetnost učini dostupnija pomoći će pri lakšeg razumijevanju izazova s kojima se svakodnevno susreću kreatori virtualnih muzeja. Zanimljivo je za napomenuti da su probleme koje su naglašavali avangardni umjetnici u prošlom stoljeću nedavno uzeli u obzir suvremeni i eksperimentalni umjetnici koji, primjerice, rade s raznim instalacijama. U njihovim se dijelima često propagiraju problemi poput pohranjivanja i brisanja, sjećanja i zaborava, fizičkog i virtualnog. (2002: 4)

Vlasnik kolekcije Virtualnog muzeja avangarde, Marinko Sudac (SZUM 2015.), također ukazuje na poveznice između pokreta i muzeja u virtualnom okružju. Za njega je tehnologija jedna od poveznica, koju su avangardni umjetnici voljeli te su naglašavali

važnost njenog korištenja. Ideja virtualnog muzeja slična je razmišljanjima umjetnika u prošlom stoljeću koji su, na neki metaforički način, smještali svoje ideje unutar sfere virtualnog, sfere budućnosti – odnosno, naše sadašnjosti.

Ono za što su se avangardni umjetnici zalagali, mogu se naći kao karakteristike virtualnih muzeja – umjetnost je dostupna za sve, otvorena struktura, težnja za eksperimentom..

3.2. Kolekcija Marinko Sudac

Virtualni muzej avangarde i Institut za Istraživanje avangarde u sklopu kojeg je osnovan, temeljeni su na opsežnoj kolekciji Marinka Sudca, kolekcionara koji je svoju strast prema avangardnoj umjetnosti uspio pretvoriti, za pojedinačne teoretičare, u svojevrsni fenomen i najveću kolekciju avangardne, neoavangarde i postavangardne umjetnosti na ovim prostorima, čak i svijetu. Također, kolekcija osim avangardnih sadrži i morfološki i po konceptu djela sličnih umjetničkih pojava, kao i djela eksperimentalne umjetnosti u razdoblju od početka 20. stoljeća pa sve do pada Berlinskog zida.

Ova heterogena kolekcija iscrpni je prikaz velikog broja djela avangardnog pokreta, uključujući čitave arhive i biblioteke, crteža, fotografija, grafika, kolaža, filmskih uradaka, eksperimentalnih antifilmova, umjetničke i stručne korespondencije, ali i projekata, umjetničkih koncepta, skulptura, instalacija, nacрта i ambijenata. Posebni fokus kolekcije je na područje Srednje i Istočne Europe. (Avantgarde museum, 2018.)

Osnivač Sudac objašnjava da je avangardna umjetnost, s područja zemalja bivšeg istočnog bloka, većinski završila u privatnim kolekcijama na Zapadu ili u muzejskim i galerijskim ustanovama. Pritom shvaća jedan važan nedostatak sustavne obrade avangardne umjetnosti s prostora bivše Jugoslavije, te stvara kolekciju temeljenu prvenstveno na želji da takav važan dio povijesti ostane sačuvan na ovim prostorima, a isto tako i primjereno sačuvan i obrađen. (Dražin-Trbuljak, 2007: 164)

Što se tiče glavnih strategija sakupljanja, navodi se sustavno otkrivanje, istraživanje te promocija avangardnih praksi koje su često, tijekom različitih društvenih i povijesnih okolnosti, bile zabranjene ili u potpunosti negirane. Važnost ove kolekcije jest da je ona u potpunosti jedinstvena, s obzirom na postojeće umjetničke funduse u Europi, te predstavlja najopsežniji i najdostupniji izvor za proučavanje fenomena avangarde. Prema riječima Branka Franceschija (2010: 6) u kolekciji se prvenstveno cijeni njezin bogat fundus vizualnog materijala, a manje se pažnje pridaje činjenici da je ona nužni, sveobuhvatni odraz multidisciplinarne prirode avangardnih pokreta, usmjerenih pobijanju svih predrasuda i rađanja bilo kakvih granica između jedinstvene i cjelovite prirode umjetničkog stvaranja.

Raspon kolekcije je više od 15 tisuća umjetničkih djela i dokumenata, a rezultat je to predanog sakupljanja počevši od 2004. godine. Prvo službeno predstavljanje kolekcije organizirano je u gradu Varaždinu 2005. godine, pod nazivom „Rubne posebnosti – avangardna umjetnost u regiji 1918.-1989.“, s Galerijskim centrom Varaždin kao suradnikom, a sam Grad odabrao je za centraliziranje svoje kolekcije prvenstveno zbog odličnog odnosa s njegovim gradonačelnikom Ivanom Čehokom. Na toj su se izložbi prvi puta nakon rata okupili umjetnici iz bivše Jugoslavije.

To predstavljanje odjeknulo je u medijima zbog tolikog velikog broja okupljenih umjetnika, ali i opširnosti predstavljenog materijala. Taj događaj jednoglasno je ocijenjen kao kulturni događaj godine. Kasnije je kolekcija predstavljena u Muzeju suvremene umjetnosti 2006. godine, te 2007. u Muzeju moderne i suvremene umjetnosti u Rijeci. Riječka inačica ove izložbe, osim što je, kao i ostale, predstavila djela iz kolekcije „Marinko Sudac“ je imala uključenu promociju raznih publikacija – knjigu „Razlozi za ljutnju“ Jerka Denegrija i monografiju „Dubravko Budić – između geste i programa“ Želimira Košćevića.

Objavljivanjem tih knjiga željela se usmjeriti pozornost na edukativnu namjenu kolekcije, ali i nadomjestiti nedostatak kritičkih tekstova po pitanju avangardne, neoavangardne i postavangardne umjetnosti u našoj regiji. (Lozzi-Braković, 2007: 37) Čitavo djelovanje Kolekcije se, osim u muzejsko-galerijskom segmentu, publicira kroz monografije: monografija Jerka Denegrija „Razlozi za drugu liniju“, Želimira Košćevića „Dubravko Budić – Između geste i programa“, suradnja Jerka Denegrija, Feđe Vukića i Hrvoja Turkovića „Aleksandar Srnec – Prisutna odsutnost“ (2010: 7) te najnovija monografija „Gorgona“, predstavljena u Muzeju suvremene umjetnosti, koja govori o djelovanju avangardne grupe Gorgona. Ova monografija rezultat je dugogodišnjeg, opširnog istraživanja čiju osnovu knjige

čine autor Ješa Denegri, a dodatne su tekstove napisali Ivana Janković i Željko Kipke, uz još tekstova mnogih drugih stručnjaka. (Avantgarde museum, 2018.)

Samo neka od zvučnih imena avangarde koje Kolekcija sadrži su otkupljeni radovi autora Srnca, Gotovca, Abramovića, Motike, Knifera, ali i članova avangardnih grupa OHO, Crveni peristil, Gorgona i Exat 51. Kolekcija radova ovih vodećih grupa na jugoslavenskoj umjetničkoj sceni 20. stoljeća znak je velike sakupljačke ambicioznosti vlasnika Marinka Sudca. Ono što je važno za istaknuti jest da se Sudac ovom kolekcijom fokusira na primjerenu prezentaciju i dostupnost umjetničkih djela. Međutim, zbog svoje veličine, zbirka nije mogla biti smještena u željenoj lokaciji kod Varaždina, u prostorijama vile Oršić. Kasnije je zaključeno da bi bilo najprimjerenije da zbirka takvog obujma i jedinstvenosti bude, umjesto u podrumima nekog muzeja, čuvana u više institucija gdje bi se i dalje mogla nesmetano analizirati. Uspješnost prvog predstavljanja zbirke ne čudi, s obzirom na porast zanimanja za avangardnu umjetnost područja kojim se bavi Sudac i izložbama na tu tematiku organiziranim već krajem devedesetih godina 20. stoljeća, kao i počecima gradnje muzeja suvremenih i modernih umjetnosti. Stoga, kao što je gore spomenuto, izložba 2005. godine naišla je na pozitivne kritike struke i medija koji su prepoznali kvalitetu Kolekcije. No, kvaliteta nije prepoznata samo u području Hrvatske, mnogi svjetski muzeji traže otkup umjetnina i pokazuju interes za suradnju. Još jedan poslovni uspjeh Marinka Sudca je da je uspio povisiti cijenu otkupnine djela na onu koju takvi radovi zaslužuju, gledajući na njihovu povijesnu, kulturnu i umjetničku značajnost. Prema njegovim riječima, nužno je da cijena bude nešto viša, osobito zato što danas avangardna djela otkupljuju fundacije osiguravajućih kuća i banaka. Kolekcija je uspješna zahvaljujući vlasniku koji je odlučio iskoristiti svoje znanje, kako umjetničko, tako i poslovno, te smisao za marketing usmjeriti prema nečemu što će biti korisno u umjetničkoj zajednici. (Lozzi-Barković, 2007: 35-37) On izražava želju da se s ovom kolekcijom pojave novi ljubitelji umjetnosti i novi kolekcionari. Da zbirka inspirira i probudi zanimanje u samoj struci. Spominje potrebu za okupljanje kolekcionara iz cijelog svijeta, naglašavajući zajedništvo kao važan faktor, te da se samo koncentracijom energije okupljene oko nekog cilja mogu roditi promjene. Njegov cilj je da kvalitetno prezentira umjetnost našeg prostora i postavi okvir za još bolje razumijevanje važnosti avangardne umjetnosti pomoću analize nepoznanica i veza između umjetnika. Važno mu je da se svrha

kolekcioniranja ne gleda kao puko sakupljanje umjetnina, već kontekstualizacija tih istih unutar razdoblja i događanja. (2010: 22-29)

3.3. Analiza stranice Virtualnog muzeja avangarde

Virtualni muzej avangarde objedinjuje „Kolekciju Marinko Sudac“, Ediciju Sudac i Institut za istraživanje avangarde. Kao što je rečeno u ranijim poglavljima, na njemu je prezentirana umjetnička kolekcija avangardnog pokreta naše regije od 1914.-1989. godine te je to projekt čiji je cilj sustavno istraživanje i prikupljanje materijalnosti avangarde i stavljanje tih djela unutar svjetske kulturne baštine. Ovaj virtualni muzej odabran je zbog kompleksnosti i značajki same zbirke, kao i niz posebnosti koje čine ovaj jedinstven sustav prikaza jednog povijesno važnog umjetničko-društvenog perioda kako u bivšoj Jugoslaviji, tako i u cijelom svijetu. Iako su ovakva djela avangardne umjetnosti već dulje vrijeme dio kolekcije u fizičkim muzejima diljem svijeta, kolekcionar Marinko Sudac i grad Varaždin predstavili su ih „...na jedan posve nov, u muzeološkoj praksi neuobičajen, a u umjetničkom materijali posve primjeren način.“ (Vukić, 2010: 41)

Feda Vukić (2010: 61) naglašuje da su karakteristike avangardne umjetnosti (hibridnost, rubnost, demokratizacija umjetnost i tehnologijska zadatost) ono što daje posebno značenje ideji postavljanja takvih djela u virtualan prostor dostupan javnosti. Što se tiče same strukture stranice Virtualnog muzeja avangarde, njoj je osnova na prezentaciji pojedinačnih opusa, uključujući iznimno bogatu dokumentaciju i bibliografiju. Uz korištenje tehnologije, Muzej na vrlo inovativan i zanimljiv način nudi povezivanje pojedinih opusa ili skupina, te na interaktivan način potiče kod korisnika kritičko mišljenje, kao i ono sintetičko o muzejskoj građi. U tom virtualnom prostoru mogu se pogledati sva djela i umjetnički radovi avangardnih umjetnika s područja bivše Jugoslavije, povezivati referentni radovi ili pojave i pročitati svu dokumentaciju vezanu za njih. Nadalje, Vukić navodi jednu prednost virtualnog muzeja nad tradicionalnim tipom – dok je u stvarnom muzeju potreban rad u više odjela, počevši od rada u postavu, depou pa na kraju u sobama za dokumentaciju ili knjižnicama, ovakav Virtualni muzej omogućuje sve to na jednom mjestu. Uz to, nudi 3D simulacije izložbenih prostora te se navodi kao jedan od pozitivnih primjera za buduću *networking*

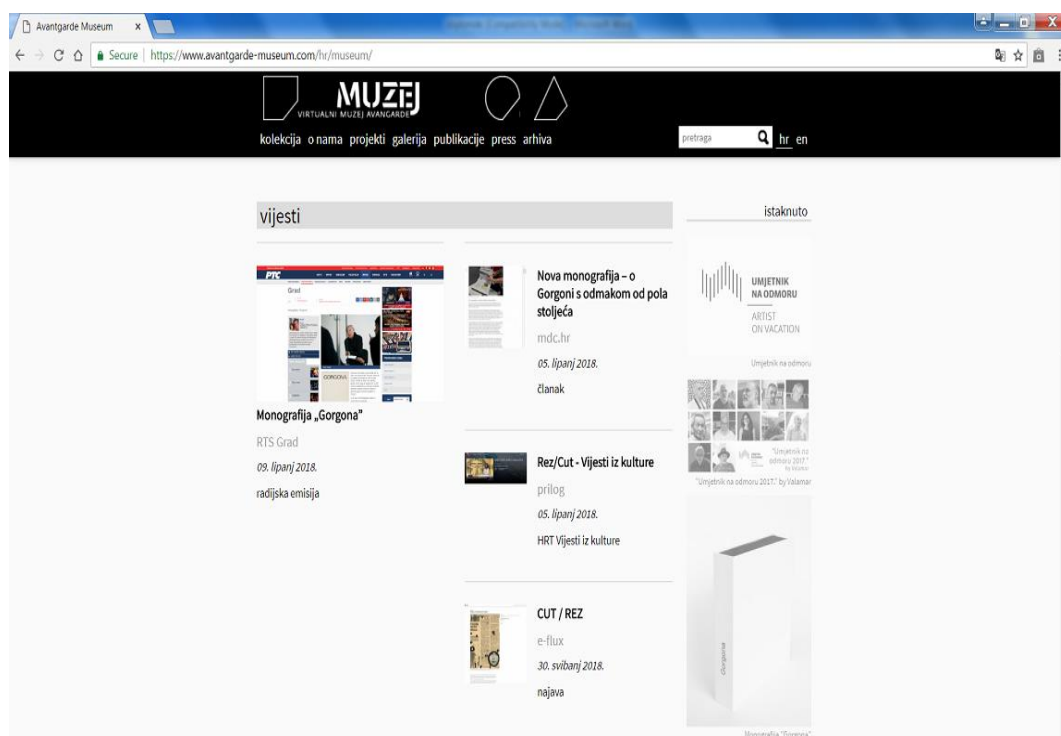
muzeologiju koja omogućuje kreativniju interpretaciju baštine uz pomoć dostupnijih tehnika rada s muzealijama. Virtualni muzej avangarde promovira novi pristup građi, u obliku „semantičnog weba“ koji potiče stvaranje značenja, a ne samo puko izlaganje činjenica. Napominje se da, za razliku od fizičkog muzeja, virtualni muzej može ponuditi nove načine interpretacije muzejske građe, pa tako i spoznaje. (2010: 64)

Detaljnije spomenuto na simpoziju i radionicama Europeana 2017. godine od strane Dorotee Fotivec (2017.) iz Instituta za istraživanje avangarde, na stranici su dostupna umjetnička djela (uljane slike, crteži i skice na papiru, skulpture, video materijali), arhivski materijali (pisma, papiri, katalozi, razne publikacije, razglednice, letci.), zapisi i bilješke autora. Dostupni su tekstovi autora, tekstovi o samim autorima ili povijesno-umjetnički tekstovi, kao i edukacijsko-informativni tekstovi koji uključuju biografije, bibliografiju i recenzije s izložbi. Ako se poželi saznati više o nekom specifičnom autoru, stranica nudi bazične informacije o autoru, njegove digitalizirane radove s pridruženim metapodacima, biografijom, kronologijom, tekstove koji su drugi autori pisali o samom umjetniku, na koga je sve autor utjecao ili tko je na njega te popis projekata povezanih s autorom. Ona predstavlja brz i jednostavan pristup djelima avangarde umjetnosti.

Fotivec naglašuje da su digitalizirana djela prikazana u visokoj rezoluciji (2000 px. jpg) što omogućuje *zoomiranje* do najmanjih detalja. Na stranici Muzeja pretraživati se može na hrvatskom i engleskom jeziku, kao i pretraživanje po izbornicima u HTML i Flash formatu po autoru, umjetničkim djelima, kronološki po razdobljima (od 1915.-1946., 1946.-1968. i 1968.-1989.) ili regijama, s pridruženim utjecajima na autora ili utjecajima koje je autor imao na druge. Potrebno je spomenuti da se sav materijal čuva u primjerenim prostorima. Nadalje, osoblje odgovorno za digitalizaciju materijala čine profesionalni fotograf, urednik, stručni suradnik za istraživanje metapodataka, stručni suradnik za odgovoran za postavljanje materijala na stranicu Muzeja, IT stručnjak, suradnici za prijevod, lekturu i korekturu teksta te djelatnik za kontrolu kvalitete. U 2010. godini Muzej je, u cilju proširenja, veće dinamičnosti i unaprjeđenja odlučio osnovati međunarodni Upravi odbor kojem su na čelu niz utjecajnih teoretičara i povjesničara umjetnosti, poput Jerka Denegrija, Matka Maeštrovića, Lutza Beckera, Irine Subotić, Feđe Vukića i dr. Na čelo direktora zasjeo je povjesničar umjetnosti

Branko Franceschi. Odbor je, s ravnateljem, zadužen za jačanje dinamike prezentacije Virtualnog muzeja te za njegovo konstantni razvitak.

Dakle, sada valja prijeći na konkretnu analizu same stranice i načina prezentacije umjetničkih djela. Na početnoj stranici Virtualnog muzeja avangarde na domeni <https://www.avantgarde-museum.com/hr/museum/> prvo na što se naiđe jesu sve vijesti koje se dotiču tematike Muzeja i Instituta za istraživanje avangarde, tekstovi i dokumentacija. S desne strane se nalaze istaknute informacije i vijesti, kao i službene društvene mreže (Facebook, Instagram, Youtube i Twitter). U izbornicima koje se tiču informacija i vijesti, korisniku se nudi pregled najnovijih vijesti o budućim ili sadašnjim izložbama Kolekcije u muzejskim ili drugim kulturnim institucijama, a također postoji mogućnost pregleda izdavaštva Instituta u obliku monografija i raznih publikacija. Ovisno o tome što korisnika zanima, u zaglavlju ponuđen mu je pregled Virtualnog muzeja avangarde, Kolekcije Marinko Sudac ili Instituta za istraživanje avangarde. Također, stranicu se može pretraživati po ključnim riječima koje se upisuje u tražilicu s gornje desne strane, što je bitno za lakše nalaženje željenih podataka, a na istome je mjestu ikona za pretraživanje na hrvatskom ili engleskom jeziku. Linkovi koji se nalaze ispod naslova korisnika će, ovisno o željama, odvesti na informacije o samoj kolekciji, informacije o Muzeju avangarde, Kolekciji Marinko Sudac, Institutu za istraživanje avangarde, izjavu o poslanju, pravu na reprodukciju i informacije o kontaktu.



Slika 9. Početna stranica Virtualnog muzeja avangardne umjetnosti

No, ono na čemu je fokus u ovome radu jest sama kolekcija. Dakle, na koji je način prezentirana avangardna baština u ovome virtualnom prostoru?

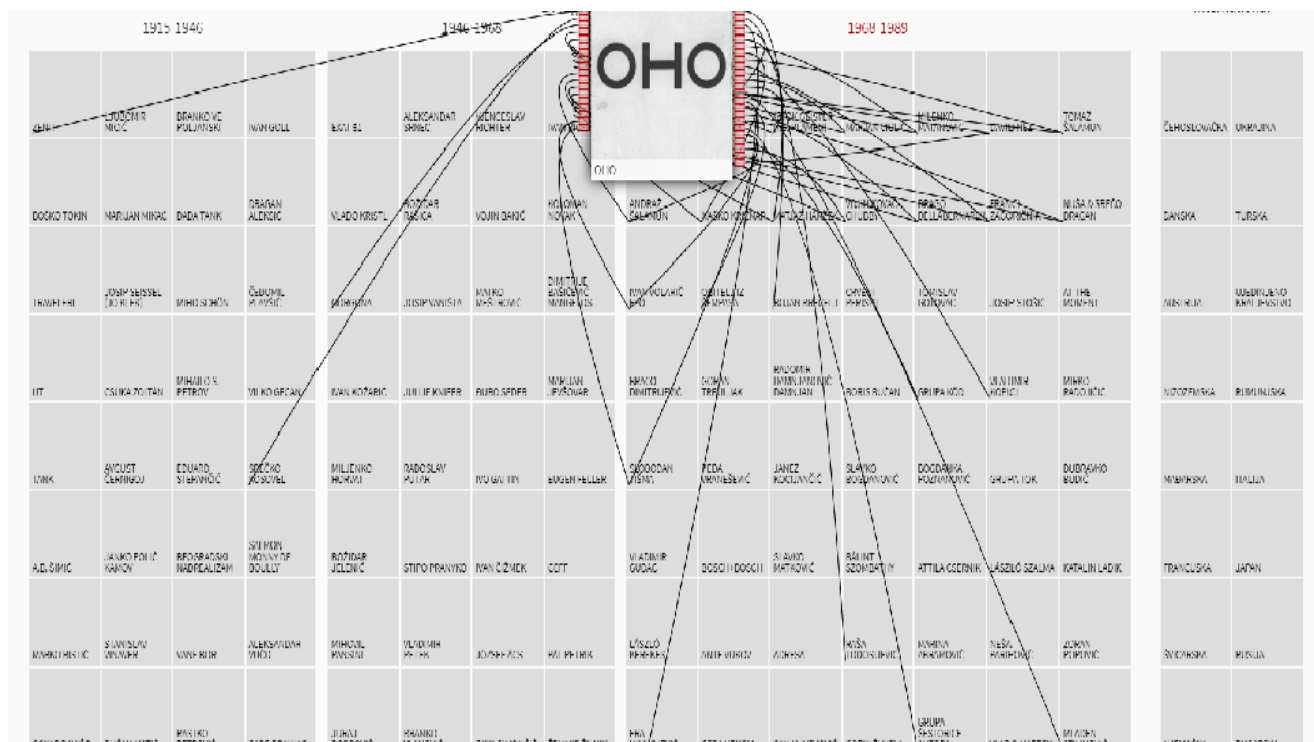
Klikom na link „kolekcija“ korisnik će shvatiti po čemu je ovaj Virtualni muzej s razlogom najopsežnija, a ujedno i najpreglednija kolekcija avangardne umjetnosti bivše Jugoslavije ne samo u Hrvatskoj, već i u cijelom svijetu.

Kolekcija je podjeljena u četiri stupca, kronološki po razdobljima u avangardnom pokretu. Tako je, kao što je ranije spomenuto, prvo prikazano razdoblje od 1915.-1946. godine, sljedeće je razdoblje od 1946.-1968. i naposljetku razdoblje s kojim Sudac završava svoju kolekciju od 1968.-1989. Također, u zadnjem, četvrtom stupcu može se saznati nešto više o avangardi izvan Hrvatske, u drugim zemljama poput Čehoslovačke, Ukrajine, Austrije, Turske, Francuske, Italije, Japana i mnogih drugih.

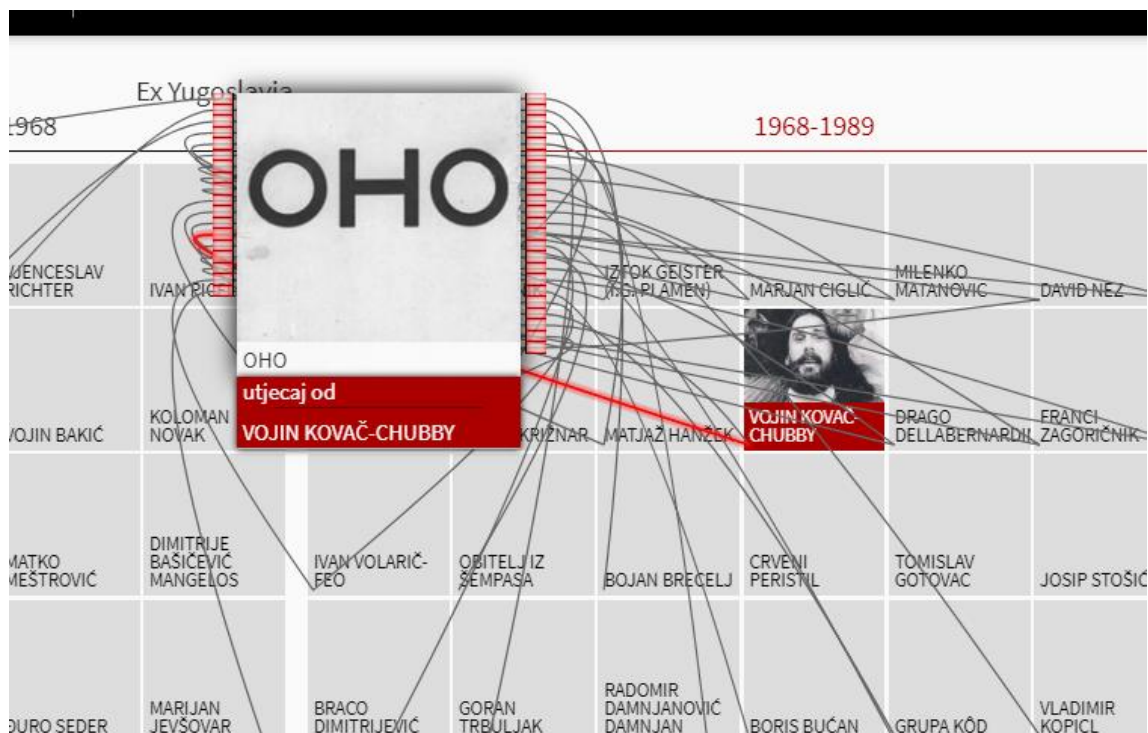
Velika posebnost i ono što ovaj tip virtualnog muzeja razlikuje od većine nalazi se u tome što prelaskom miša na autora ili grupu o kojima se želi više saznati dobiju se ne samo informacije

takvu karakteristiku koja bi me uvukla dublje u istraživanje građe i natjerala me da se dulje vrijeme zadržim na stranici. Stoga, potrebno je baš ovoj osobitosti dati dodatnu pažnju.





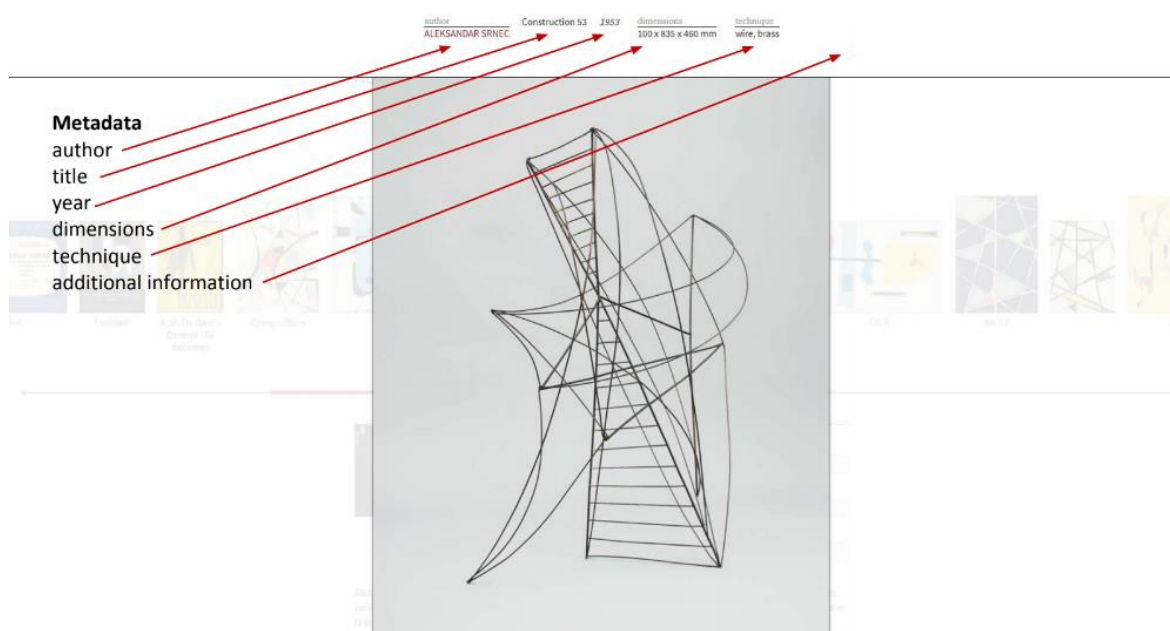
Kao što je prikazano na slici, prelaskom miša preko avangardne grupe OHO korisnik dobiva pomoću strelica informacije koliki je utjecaj (kvantitativno gledano) grupa imala na druge autore. Ako se mišem prijeđe preko crveno označenih pravokutnika oko slike, stranica nam omogućuje da dodatno saznamo o svakom pojedinačnom utjecaju, odnosno, ona će nas odvesti na autora koji je vršio utjecaj ili je na njega grupa utjecala, pregled njegovih radova, biografiju i popis utjecaja. Dakle, svaki klik na autora ili grupu vodi na stranicu s velikim obujmom informacija o njima.



IVAN VOLARIČ-FEO



Dakle, odlaskom na specifičnog autora na vrhu stranice bit će prikazani njegovi radovi. Svaki rad klikom miša možemo povećati i u detalje ga pregledati, zahvaljujući visokoj kvaliteti i rezoluciji slika. Ispod radova nalaze se osnovne informacije o autorovom životu, utjecaji, projekti te literatura. Također, dostupni su i video zapisi s pojedinim autorima gdje govore o drugim autorima i na koji način su oni utjecali na njihov rad.



zemlja Ex Yugoslavia

period 1968-1989

Ivan Volarić Feo rođen je u Sužidu kod Kobarida, 1948. godine. Studirao je arheologiju i komparativnu književnost u Ljubljani. Bavio se uzgojem koza i pjevao sa M. Brecljom (duo Zlatni zubi). Kao solist nastupao je sa različitim muzičkim grupama, a kao glumac glumio je u više igranih filmova. Snimio je CD IX Korpus delicti- Feo&The; Schmidt's (2000). Ivan Volarić Feo umro je 10.8.2010. godine.

utjecaj od

OBITELJ IZ ŠEMPASA
DRAGO DELLABERNARDINA
OHO

utjecaj na

OHO
OBITELJ IZ ŠEMPASA

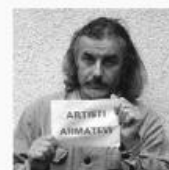
projekt

OHO nakon OHO

Rubne posebnosti: Avangardna umjetnost u regiji 1915. – 1989.

REZ / CUT – Primjeri kolaža u umjetničkim praksama srednje i istočne Europe od avangarde do danas

Utjecaj Braco Dimitrijevića na Vladu Marteka



Ovaj jedinstven način pretraživanja, prema riječima Vladimira Mattionija (2010: 71), predstavlja kao brz i jednostavan pristup originalnim umjetničkim radovima i njihovim autorima na mnogo većoj platformi nego, primjerice, sami fizički prostori muzeja i drugih institucija. Naglašava da predmet u virtualnom prostoru nije zamjena za njegovo predstavljanje u stvarnom prostoru te da Virtualni muzej avangarde, kao i svaka druga muzejska institucija, organizira događaje i izložbe gdje se korisnici mogu fizički susresti s predmetima iz Kolekcije. Neupitno je da muzeji kao građevine su privlačne turistima i ljubiteljima umjetnosti, no prednost ovog Muzeja, kao i svakog drugog virtualnog prostora jest da nudi korisniku najbrži i najširi put do potrebnih informacija. Svatko, bez iznimke, može pristupiti ovoj multimedijalnoj bazi podataka. Mattioni upućuje da takav način komuniciranja umjetničkih djela valja potražiti u elementima masovnih medija. Takvi mediji, kaže, ne samo da upravljaju sadržajima masovne kulture već je onda taj sadržaj dostupan svima koji su za te sadržaje zainteresirani. Dakle, i Virtualni muzej avangarde se koristi istim principom rada, on počiva na strategiji masovnih medija čije modele upravljanja koristi i

prilagođava ih svojim vlastitim ciljevima. Zaključuje da je ovakav tip muzeja ono čemu su se avangardni umjetnici u prošlom stoljeću nadali – vremenu kada će se umjetnost moći otvoreno komunicirati, bez granica koje postavljaju sustavi kontrole. Stoga, nije čudno što su ovaj projekt prvi pozdravili avangardni umjetnici te pokazali želju i volju za suradnju. (2010: 74)

Feda Vukić također ne krije da je ovakav inovativni muzej poticajan primjer za „...buduću networking muzeologiju“ te da bi „...takva koncepcija mogla omogućiti kreativniji pristup interpretaciji građe, a kroz dostupnije tehnike baratanja muzejskim materijalom.“ (2010: 61)

Promocija ovakvih načela mogla bi od networking muzeologije stvoriti novi način predstavljanja muzejske građe, u stilu „semantičnog weba“ čiji je cilj interpretacija, odnosno stvaranje značenja, a ne puko gomilanje informacija. Virtualni muzej avangardne umjetnosti nudi, u usporedbi s klasičnim muzejima, nov pristup fundusu i nove mogućnosti interpretacije, a sama ideja o takvom muzeju istraživačko-eksperimentalnog duha u potpunosti je u skladu s razmišljanjima avangardnih umjetnika. (2010: 64)

Fotivec (2017.) je također predstavila neke od svakodnevnih izazova s kojima se suočavaju. Osim konstantnog razvijanja tehnologije i podizanja standarda koji se tiču kvalitete i razlučivosti fotografija, teže čistom i konzistentnom stilu. U području kvalitete metapodataka, potreban je razvoj taksonomije, *input standard* i njegovo praćenje. Uvjeti za istraživanja i rad s materijalima moraju biti na visokoj razini, s obzirom na to da se radi s osjetljivim materijalima, „novijim“, koji zahtijevaju pažljivo rukovanje. Stalna je briga i oko politike autorskih prava, ali istovremeno dostupnosti djela i informacija javnosti za slobodnu upotrebu. Među ostalim, istaknula je i ciljeve za budućnost Muzeja, a samo neki od njih su pružanje interaktivne platforme s opsežnom bazom podataka koja omogućuje korisniku istraživanje regionalne avangardne umjetnosti, pružanje globalne dostupnosti podataka te centralnog prostora za istraživanje, kontekstualizaciju i konzervaciju kulturne i umjetničke baštine Središnje i Istočne Europe. Na kraju, spomenut je siguran prostor za digitalizirani materijal, razvijanje novih projekata i programa interaktivnog i edukativnog karaktera te osnove za stvaranje potencijalne fizičke muzejske institucije u budućnosti.

Ono što jest ostvareno do 2017. godine je preko 4300 materijala učitanih na web, 1700 djela avangardne umjetničke baštine prezentiranih na izložbama, preko 275 umjetnika i grupa prezentiranih u Virtualnom muzeju, preko 110 uspješno provedenih projekata te suradnja s više od stotinu institucija, 3 dokumentarna filma, preko 100 stručnih radova, 15 publikacija, preko i 300 članaka u tisku i ostalim medijima.

Zaključak

Naposljetku, moguće je izvesti zaključak da šira publika još nije razvila dovoljno jako razumijevanje i povezanost sa svojom umjetničkom baštinom te da i dalje u javnosti, prvenstveno u kulturnim institucijama poput muzeja, prevladava određena skepsa prema drugačijim načinima zaštite i prezentacije fundusa. Umjetnost je popularna među širim društvom jedino ako se događa neka aktualna i medijski promovirana izložba najpoznatijih umjetnika i njihovih djela. U suštini, publika je za umjetničke muzeje, galerije i ostale umjetničke institucije poprilično nezainteresirana, te na nju gledaju prvenstveno s estetskog stajališta, kao nešto „lijepo“. Shvaćajući ovaj problem nedovoljne zastupljenosti umjetnosti u životima ljudi, mnoge su institucije prepoznale nove tehnologije kao izvrstan alat za nove i inovativne, zanimljivije načine prezentacije djela umjetnosti u nekom, barem mlađoj generaciji, bližem okruženju. U ovo doba brzog života i informatizacije društva, valja dati priliku i više pažnje posvetiti alternativnim načinima distribucije umjetničke građe.

Važna promjena koja se dogodila u institucijama bila je digitalizacija postojećeg fundusa, kojom se učinkovito provodi čuvanje, prezentiranje i širenje kulturne baštine ljudima diljem svijeta. Pomoću nje, kustosi i ostali zaposlenici kulturnih ustanova mogu lakše doprijeti do željene publike, zainteresirati onu koja nije upoznata s tim dijelom kulturne baštine i na relativno jeftin način promovirati instituciju i upoznati korisnike s njezinim djelovanjem.

Jedan od načina prezentacije djela na koje je stavljen fokus u radu su virtualni muzeji, koji mogu stajati sami za sebe ili kao produžnica postojeće institucije te se njima omogućuje multimedijски način izlaganja umjetničke građe, aktivna uloga korisnika, očuvanje osjetljivih djela baštine zbog manjeg manipuliranja predmetom u svrhu čuvanja i izložbi te da se može

predstaviti kao atraktivna, personalizirana okružja koja služe korisnikovim istraživačkim željama. Njihovim korištenjem, korisniku se pruža jedinstven način pretraživanja, a njegovo iskustvo obogaćeno je na edukativan i zabavan način. Također, zaključno je da on ne predstavlja prijetnju postojećim, tradicionalnim muzejskim institucijama. Virtualni muzej možda nikad neće zamijeniti fizičke muzeje, ali može im pomoći u promociji ciljeva i poslanja muzeja te potencijalno privući zainteresirane pojedince da ga posjete u njegovom stvarnom okruženju. Zahvaljujući njima, predstavljene su zbirke lakše dostupne posjetiteljima koji nisu u mogućnosti doći u muzej te im pruža detaljno pregledavanje predmeta sa svih strana, istraživanje, informacije i novosti o kolekciji ili muzeju, sve iz udobnosti vlastite fotelje. Dakle, važno je zaključiti da je virtualni muzej moćno, multimedijско i interaktivno sredstvo koji za građu institucije, pogotovo umjetnička djela, može značiti puno, pogotovo jer u stalnom muzejskom postavu ili izložbi se korisnik ne može dovoljno blizu, zbog zaštite djela, približiti mu da bi ga pomno sagledao, a legende pridružene djelima većinu vremena ne daju dovoljno informacija o pozadini stvaranja djela i autoru. A sve to može se poboljšati digitaliziranjem i stavljanjem umjetničke baštine u virtualni prostor.

Sve te prednosti prepoznao je Institut za istraživanje avangarde i kolekcionar Marinko Sudac. Avangardna je umjetnost radikalna, u stalnoj potrazi za promjenama i protiv autoritativnog stava društva i politike umjetnosti, odnosno, smatra da umjetnost treba biti široko dostupna društvu i da je potrebno implementirati ju u svakodnevni život društva i sve njegove pore. Kolekcijom Marinko Sudac objedinjen je širok opus avangardne umjetnosti s područja bivše Jugoslavije, ali i širih područja koja završava s 1989. godinom. Sudac (2010: 20) naglašava da ovakva umjetnost nije bila dovoljno muzeološki obrađena te zato nije ni bila dio kulturnog standarda i svjetski prepoznata kao važna. Stoga, Kolekcija je takvu vrstu umjetnosti, vrlo zanimljivu i kulturološki, politički i društveno bitnu, približila korisnicima Virtualnim muzejom avangardne umjetnosti, projektom koji je avangardnu umjetnost učinio dostupnom svim zaljubljenicima u umjetnost, stručnjacima, kustosima, znanstvenicima i ostalim zainteresiranim uvid u kolekciju koju je Sudac brižno sakupljao kroz više od dvadeset godina te učinio taj muzej najopsežnijom online bazom podataka o avangardnom pokretu s tisućama djela avangardnih umjetnika.

Posebitosti pretraživanja, novi načini interpretacije, multimedijalnost, kompleksnost i opširnost glavne su karakteristike ove baze koja zaslužno dobiva sve više pažnje u kulturnom svijetu, a suradnjom s brojnim svjetskim muzejima i institucijama okuplja brojne stručnjake za avangardu i umjetnike diljem svijeta. Mreža utjecaja kojoj korisnik na stranici može pristupiti nešto je što do sada nisam primijetila kod ostalih virtualnih baza, te predstavlja zanimljiv način detaljnog informiranja o međusobnim utjecajima grupa i umjetnika. Sve u svemu, Virtualni muzej avangardne umjetnosti u potpunosti je u duhu istraživačko-eksperimentalnog duha avangardnog pokreta, a prema Vladimiru Mattioniju (2010: 71), on je također promijenio društvenu percepciju prema kolekcionarstvu kao samozatajnom i privatnom činu, a potvrda je nekih davnih dana kada su se avangardni umjetnici nadali vremenu u kojem će se umjetnosti pristupiti drugačije, gdje će se ona moći komunicirati otvoreno, bez nadzorne kontrole, a sve se sada to može zahvaljujući novim medijima. Došlo je vrijeme za nove muzeološke prakse u kojima će se umjetnička djela prezentirati u novom, interaktivnom obliku, puno više prilagođenom korisniku koji sadržaju, poput ovog avangardnog, može pristupiti bilo kada bez ikakvih vremenskih i fizičkih ograničenja i sa sobom odnijeti novo iskustvo koje će mu pomoći u razumijevanju važnosti takve baštine.

Literatura

1. American Art Collaborative, <http://americanartcollaborative.org/> (stranica posjećena 14. srpnja 2018.)
2. „Anjoš, H. (2018.) Virtualni muzeji i likovna umjetnost, diplomski rad, Zagreb: Filozofski fakultet u Zagrebu.
3. Art Detective – Art UK, <https://www.artuk.org/artdetective/> (stranica posjećena 14. srpnja 2018.)

4. „Avangarda“ (2018.), Hrvatska enciklopedija: Leksikografski zavod Miroslava Krleže, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=4808> (stranica posjećena 10. srpnja 2018.)
5. „Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage“ (1972.) UNESCO, <https://whc.unesco.org/archive/convention-en.pdf> (stranica posjećena 18. Srpnja 2018.)
6. Cindori Salamon, B., Tot, M., Živković, D. (2014.) „Digitization: Challenges for Croatian Museums“, https://bib.irb.hr/datoteka/709245.317QQML_Journal_2014_SalamonCindoriTotZivkovic_213-220.pdf (stranica posjećena 16. srpnja 2018.)
7. DCA – Digitizing Contemporary Art, <http://www.digitisingcontemporaryart.eu/about> (stranica posjećena 14. srpnja 2018.)
8. „Definitions, Artistic Roles, and Visual Thinking“ (2018.) Community College of Spokane, <https://ccs.instructure.com/courses/1236678/pages/definitions-artistic-roles-and-visual-thinking> (stranica posjećena 16. srpnja 2018.)
9. „Digitalizacija“ (2018.) , Hrvatska enciklopedija: Leksikografski zavod Miroslava Krleže, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=68025> (stranica posjećena 14. srpnja 2018.)
10. Digitizing Ideas (Digitalizacija ideja), <https://www.digitizing-ideas.org/hr/o-nama> (stranica posjećena 14. srpnja 2018.)
11. Denegri, J. (2007.) „Kontinuitet povijesnih, neo- i postavangardi“, Avantgarde Museum, <https://www.avantgarde-museum.com/en/museum/archive/essays/jesa-denegri-kontinuitet-povijesnih-neo-i-postavangardi-croatian-no6482/> (stranica posjećena 8. srpnja 2018.)
12. Dražin-Trbuljak, L. (2007.) „Email razgovor s kolekcionarom : Marinko Sudac“, IM, 38 (1-2), 164-167.
13. Franceschi, B. (2010.) „Interview – Marinko Sudac“. Fantom slobode, 3/2010, 17-29.
14. Franceschi, B. (2010.) „Uvod“. Fantom slobode, 3/2010, 6-9.
15. Fotivec, D. (2017.) „Sharing Avant-Garde Art and archives“, prezentacija s Europeana Workshops - Croatian cultural heritage in a digital world.
16. Hughes M., L. (2004.) „Why digitize? The cost and benefits of digitization“, u: Digitizing Collections: Strategic issues for the information manager, 3-5.
17. Huhtamo, E. (2002.) „On the Origins of the Virtual Museum“, Nobel Symposium (NS 120), https://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/huhtamo.pdf (stranica posjećena 20. srpnja 2018.)
18. „Insight: The digitisation of the Tate collection“ (2018.), Tate, <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/insight-digitisation-tate-collection> (stranica posjećena 14. srpnja 2018.)
19. „Kulturna baština“ (2018.) mrežna stranica Ministarstva kulture Republike Hrvatske, <https://www.min-kulture.hr/default.aspx?id=6> (stranica posjećena 18. srpnja 2018.)

20. Klinčić, D. (2018.) „Digitalizacija u službi očuvanja i promoviranja kulturne baštine“, Hrvatski povijesni portal , <http://povijest.net/digitalizacija-u-sluzbi-ocuvanja-i-promoviranja-kulturne-bastine/> (stranica posjećena 10. srpnja 2018.)
21. Lendvaj, A. (2014.) „Avangarda: Ovo nije naš svijet“, Večernji list, <https://www.min-kulture.hr/userdocsimages/Karta1914/vecernji%2028.06.2014..pdf> (stranica posjećena 15. srpnja 2018.)
22. Lozzi-Braković, J. (2007.) „Zbirka Marinko Sudac“, Kvartal, IV-2-2007, 35-38.
23. Manovich, L. (2005.) „Post-media Aesthetics“, <http://www.alice.id.tue.nl/references/manovich-2005.pdf> (stranica posjećena 10. srpnja 2018.)
24. Mattioni, V. (2010.) „Virtualni muzej avangardne umjetnosti – Case study“. *Fantom slobode*, 3/2010, 67-74.
25. McQuaid, J. (2014.) „Audience engagement in arts and heritage: the traps we fall into“, *The Guardian Weekly*, <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2014/oct/06/audience-engagement-arts-heritage-traps> (stranica posjećena 18. srpnja 2018.)
26. Majewska-Güde, K. (2015.) „Historical carriers of vital DNA. Interview with Marinko Sudac“, SZUM, <http://magazynszum.pl/historical-carriers-of-vital-dna-interview-with-marinko-sudac/> (stranica posjećena 20. srpnja 2018.)
27. Negri, M. (2012.) „Virtual museums – a shift in meaning“, u: LEM: Report 1 – The Virtual Museum, http://online.ibr.regione.emilia-romagna.it/I/libri/pdf/LEM_report1_theVirtualMuseum.pdf (stranica posjećena 8. srpnja 2018.)
28. „O nama“ (2018.), Avantgarde Museum, <https://www.avantgarde-museum.com/en/museum/about-us/> (stranica posjećena 28. lipnja 2018.)
29. „Okvirna konvencija Vijeća Europe o vrijednosti kulturne baštine za društvo“ (2007.), https://www.istra-istria.hr/fileadmin/dokumenti/upravna_tijela/UO_za_tal_nac_zaj/Instrumenti_zastite_ljudskih_prava/I.Multilateralni_odnosi/3.Vijece_Europe/I-3.15Okvirna%20konvencija%20Vijeca%20Europe%20o%20vrijednosti%20kulturne%20bastine%20za%20društvo.pdf (stranica posjećena 18. srpnja 2018.)
30. Pećnjak, D., Bartulin, D. (2013.) „Definicije umjetnosti i formalizam“, *Bogoslovska smotra*, 83 (2), 375-390.
31. Polić, M. (2006.) *Činjenice i vrijednosti*, Zagreb: Hrvatsko filozofsko društvo.
32. „Smjernice za odabir građe za digitalizaciju“ (2007.) Nacionalni projekt „Hrvatska kulturna baština“, Ministarstvo kulture Republike Hrvatske, https://bib.irb.hr/datoteka/590089.smjernice_odabir.pdf (stranica posjećena 13. srpnja 2018.)

33. Schweibenz, W. (1998.) „The Virtual Museum: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System“, u: Zimmermann, Harald H., Schramm, Volker (ur.) *Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer*, http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf (stranica posjećena 8. srpnja 2018.)
34. Sorel, S. (2009.) *Hrvatsko avangardno pjesništvo*. Rijeka: Filozofski fakultet u Rijeci.
35. Stanco, F., Battiato, S., Gallo, G. (2011.) *Digital Imaging for Cultural Heritage Preservation*, Boca Raton: CRC Press.
36. Sušić, Ž. (2004.) „Virtualna radionica“, *IM*, 35 (1-2), 20-23.
37. Sylaiou, S., Liarokapis, F., Kotsakis, K., Patias, P. (2009.) „Virtual Museums, a survey and some issues for consideration“. *Journal of Cultural Heritage*, 10 (2009), 520-522.
38. Sylaiou, S., Liarokapis, F., Sechidis, L., Patias, P., Georgoula, O. (2005.) „Virtual Museums: First results of a survey of methods and tools“, <https://pdfs.semanticscholar.org/0abb/b300e236439740483def0d28395d1de360ec.pdf> (stranica posjećena 11. srpnja 2018.)
39. Šarlija, P., Zupčić, B. (2011.) „Prijedlog Rezidencijalnog programa Kamov – EERE – Eastern European Residency Exchange Instituta za istraživanje avangarde“, <https://www.rijeka.hr/wp-content/uploads/2011/05/Prijedlog-zaklju%C4%8Dka-o-Rezidencijalnom-programu-Kamov-%E2%80%93-EERE-Eastern-European-Residency-Exchange-Instituta-za-istra%C5%BEivanje-avangarde.pdf> (stranica posjećena 20. srpnja 2018.)
40. Tripalo, D. (2007.) „Posljednja večera – najveća digitalna fotografija na svijetu“, Fot-o-Grafiti, <http://www.fot-o-grafiti.hr/novosti/tehnologija/posljednja-ve%C4%8Dera-%E2%80%93-najve%C4%87-digitalna-fotografija-na-svijetu> (stranica posjećena 19. srpnja 2018.)
41. „The Importance of Cultural Heritage“ (2018.), Cultivating Heritage, <http://www.cultivatingculture.com/2013/04/05/the-importance-of-cultural-heritage/> (stranica posjećena 19. srpnja 2018.)
42. Virtual Museum Transnational Network (2018.), <http://www.v-must.net/virtual-museums/categories/level-of-immersion> (stranica posjećena 10. srpnja 2018.)
43. Vokić, D. (1995.) „Restauracija nije alternativa preventivnoj zaštiti“. *IM*, 1 (4), 15-17.
44. Vukić, F. (2010.) „Virtualni muzej avangardne umjetnosti i umrežena muzeologija“. *Fantom slobode*, 3/2010, 41-64.

45. „Why heritage is an important community asset?“ (2018.), Heritage Perth,
<https://heritageperth.com.au/your-heritage/why-is-heritage-important-to-communities/>
(stranica posjećena 19. srpnja 2018.)
46. Zlodi, G. (2001.) „Muzejska komunikacija u novom okruženju: Web- stranica etnografske
zbirke samoborskog muzeja“, stručni članak,
http://dzs.ffzg.unizg.hr/text/Zlodi_Samobor_Muz.htm (stranica posjećena 8. srpnja 2018.)
47. Zlodi, G. (2003.) „Muzejska vizualna dokumentacija u digitalnom obliku“, *Muzeologija*, 40
(2003), 9-26.
48. Zihlerl, J., Šuković, N. (2011.) „Digitising Contemporary Art (DCA)“,
<http://infoz.ffzg.hr/infuture/2011/papers/1-14%20ziherl,%20sukovic,%20digitising%20contemporary%20art.pdf> (stranica posjećena 14.
srpnja 2018.)
49. Zakon o muzejima (1998.), <https://www.zakon.hr/z/302/Zakon-o-muzejima> (stranica
posjećena 17. srpnja 2018.)

Sažetak

Umjetničku se baštinu, kao i sve vrste baštine, smatra važnim odrazom naše povijesti, kulture, načina na koji su članovi društva gledali na svijet i kakve je ona osjećaje u njima budila. Stoga, potrebno je poduzeti sve mjere da bi se ta ista baština sačuvala i kvalitetno služila budućim naraštajima u razumijevanju ljudske prošlosti. Umjetnička djela, koja uključuju slike, grafiku, fotografije, crtež i skulpturu, skice i dr. proizvodi su umjetničkog stvaranja te se najčešće drže u umjetničkim muzejima i galerijama. Sama materija umjetnine sadrži određena svojstva o kojima ovisi životni vijek tog djela te će ona, unatoč brojnim pokušajima restauriranja, s vremenom propadati. Kao osoba koja je završila umjetničku školu i koja cijeni važnost takvih djela, imala sam uvid u teškoće s kojima se specijalisti susreću po pitanju očuvanja umjetničke baštine, ali i nezainteresiranosti mlađe populacije za umjetnost. Međutim, s razvojem tehnologije došlo je do novih načina zaštite putem digitalizacije građe

kulturne institucije i prikaza umjetničke baštine. Jedan od atraktivnijih su virtualni muzeji. Virtualni muzeji uveli su bitne promjene u načinu očuvanja i komuniciranja baštine. Na taj način umjetnička djela su efektivno sačuvana od propadanja, a pogledati ih može svatko tko ima pristup internetu. Oni imaju mogućnost približavanja umjetnosti svima, a pogotovo mlađim naraštajima, te popularizacije konzumiranja kulturnih sadržaja. Virtualni muzej avangardne umjetnosti digitalna je baza kojom se aktivno promovira avangardna umjetnost, potiče se razmjena mišljenja i mjesto je susreta raznih stručnjaka, umjetnika i intelektualaca koji u muzeju mogu pronaći opsežne informacije o samom avangardnom pokretu. Kao jedini i najopsežniji digitalni prikaz avangardne umjetnosti u regiji, smatram ga bi bio zanimljiv za ovakvu vrstu analize.

U prvome dijelu diplomskog rada ukratko je objašnjen pojam umjetničke baštine te što se sve ubraja pod baštinu prema UNESCO-voj Konvenciji iz 1972. godine. Nakon toga predstavljena je povijest nastanka virtualnih muzeja i njihovih prednosti i mogućnosti komuniciranja digitaliziranih djela. Također, rad se bavi i problematikom očuvanja umjetničke baštine i pojašnjava se na koji tu način virtualni muzeji mogu pomoći. Nakon toga, slijedi kratak osvrt na povijest avangardne umjetnosti i pokreta u 20. stoljeću, radi se poveznica između fenomena virtualnih muzeja i avangardnog pokreta, a sve to da bi se bolje opisala i razumijela Kolekcija Marinko Sudac i Virtualni muzej avangarde čija je stranica u radu prezentirana kao odličan primjer prezentacije umjetničkih djela u virtualnom okruženju.

Ključne riječi: avangardna umjetnost, umjetnost, virtualni muzeji, virtualno, prezentacija umjetničkih djela, digitalizacija

Summary

Art heritage, as well as other kinds of heritage, is considered an important reflection of our history, culture, the way in which the members of society perceived the world around them and the feelings they felt. Therefore, it is necessary to take all measures to maintain this

heritage so it can serve future generations and so they can understand the human past.

Artwork that includes paintings, drawings, graphics, photographs, sculptures and sketches are artistic creations and are often held in museums or art galleries. Materials used in artwork contain certain properties and on those properties depends life time of the work, and it mostly will, in spite of numerous restoration attempts, decline with time. As a person who finished art school and appreciates the importance of such works, I had an insight into the difficulties that specialists encounter when it comes to preservation of artistic heritage, as well as the disinterest of younger generations for art. However, with the development of technology there have been new ways of preserving through the digitalisation of cultural institution's content and presentation of the artistic heritage. One of the more attractive ones are virtual museums. Virtual museums have introduced important changes in heritage conservation and communication. Using virtual museums, works of art are effectively preserved from decay and are available to anyone with internet access. They have the ability to bring art closer to everyone, especially younger generations, and are a way to popularize the consumption of cultural content. The Virtual museum of avant-garde art is a digital base that actively promotes avant-garde art, encourages opinion exchange and is a place for various experts, artists and intellectuals where they come together and can find extensive information about the avant-garde movement. As the only and most comprehensive digital display of avant-garde art in the region, I thought it would be an interesting example for this type of analysis.

In the first part of the thesis, the concept of artistic heritage is briefly explained using UNESCO's Convention from 1972. After that, the history of virtual museums and their advantages and possibilities of communicating digitized works are presented. The paper also deals with the issue of preserving the artistic heritage and explains how virtual museums can help with that. After that, it follows a brief review of the history of avant-garde art and the movement in the 20th century, as well as the link between the phenomena of the virtual museums and the avant-garde movement, all to better describe and understand the importance of the Marinko Sudac Collection and the Virtual Museum of Avant-garde Art whose site is analysed and serves as an excellent example of presentation of artworks in a virtual environment.

Key words: Avant-garde, art, virtual museums, virtual, presentation of art, digitalisation